平成3年5月1日発行（毎月1回1日発行）第9巻　第5号　通巻90号　昭和59年2月6日第三種郵便物認可

MSX magazine

ホームパーソナルコンピューター情報誌

MAY.1991

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

5

550YEN

RAY・GUN
ファンタジーⅣ
ゴルビーのパイプライン大作戦
提督の決断
エメラルド・ドラゴン
ドラゴンナイトⅡ

特集　真・RPG創世紀

今まさに、ボクたちはRPG創世紀の歴史的な1ページを生きている！

人と・地球が大好きです

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ!!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

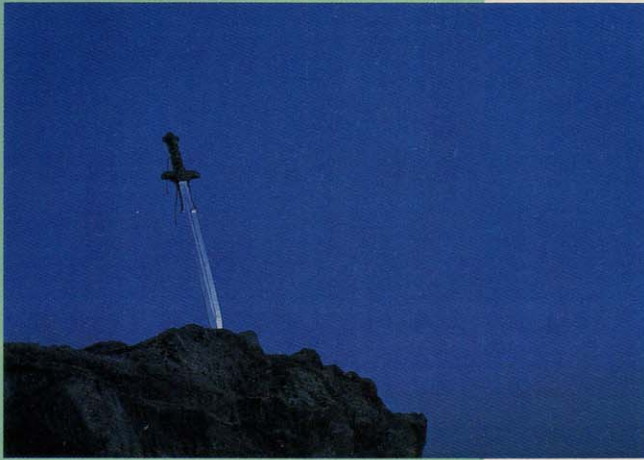
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第1水準漢字ROMはもちろんJIS第2水準漢字ROMも搭載した強力な日本語機能や、内容充実の本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいのWAVY70FD2です!

MSX2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD2
PHC-70FD2
標準価格87,800円(税別)

三洋電機株式会社 ●お問い合わせ・資料のご請求は、三洋電機株式会社 情報システム事業本部 営業統括部 コンピュータ企画部 〒550大阪市西区江戸堀2-7-25 ☎06(443)5145

＊MSXは、アスキーの商標です

MAY 1991 5

MAGAZINE FOR HOME PERSONAL COMPUTER SYSTEM

CONTENTS

特集 52
真・RPG創世紀

テーブルトークに端を発し、一部マニアのものとして育ってきたRPGは、その後コンピューターというメディアと結び付くことで、一躍メジャーな存在となった。そんなRPGの本質を見直すことで、これからのRPGの進む方向が見えてくるかもしれない。そう、それが、真・RPG創世紀なのだ。

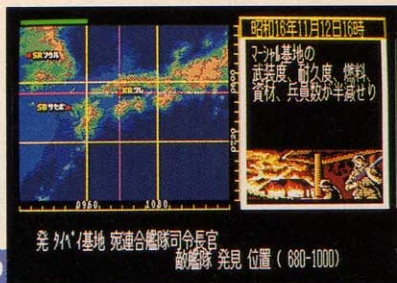
■おかげさまで、めでたく通巻90号です！ いやーめでたいのぉ 6
MSX SOFT TOP30

■Mマガの目安箱とでもおぼえてくれたまい 10
Mマガホットライン

■代々木よいとこ、一度はおいで 11
東京ショッピングマップ

■マシン付属のPCMツールに挑戦。MSXを喋らせるのだ 72
PegasusのA1ST奮戦記

■今月はビデオアニメ『麻雀バトルスクランブル』をレビュー！ 74
ヲタッキー鹿野のゲームAV情報

COVER
イラスト/加藤 直之
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 秀樹

40

44

48

■ゴ、ゴ、ゴー！　風が泣いているゴーゴースパイダース……82
MSXゴー

桜玉吉の"お笑い四コマ道場"……83
MSXゲーム指南技あり一本……87
おたよりハッスル……90
MSX人生相談……92

■夢の超特急(死語)に乗りたーい！……94
ハイテクワンダーランド

■RPGの戦闘ルーチンに必要な数値を考える、の巻……96
コンピューターRPGを創る

■コード進行理論について考えよう……98
音楽のこころ

■新連載！　ネットワーク入門まんが……104
みんだ☆なおのMINDY TERM

■トロイの木馬の仕掛け方、教えます……106
人工知能うんちく話

■タイトルも変わって心機一転。超初心者も安心のBASIC講座なのだ……110
ラッキーのBASICの大逆襲

■発売間近のViewCALCを、一足先にレポートする……112
快適感覚MSXView

■MSX-DOSがたどってきた道を振り返る……114
テクニカル・アナリシス

■ディスクの整理に役立つdmove2.comなのだ……118
Tools徹底活用法

■DTMF信号を利用しよう！……122
ハードウェア事始め

■そもさん、説破、うっ、モモンガー！……126
MOMONGA OPERATION

■名前を変えて再登場！……142
MSXマガジンプログラムサービス

■BASICとアセンブラー、神様シリーズを読め!!……130
PROGRAM HOUSE

ソフトウェアコンテスト……130
ショート・プログラム・アイランド……136

NEW SOFT

RAY・GUN……12
ピンクソックス5……14
ゴルビーのパイプライン大作戦……15
ディスクステーション24号……16
ルーンマスター三国英傑伝……16
全国新作予報……17

最新ゲーム徹底解析

提督の決断……40
ファンタジーⅣ……44
ドラゴンナイトⅡ……48

SOFTWARE REVIEW

エメラルド・ドラゴン……18
ティル・ナ・ノーグ……20
DPS SG……21
もりけんのすけべで悪いかっ!!……22
●ランスⅡ　反逆の少女達
●[ドラゴン・シティ]X指定

INFORMATION……76
売ります買います……144
EDITORIAL……146

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-3796-1903

MSX SOFT TOP 30

さてお立ち会い！　今月のTOP5中、なんと3本のソフトにドラゴンというタイトルがつけられているのだ。その昔、某MSXマガジンという雑誌で、タイトルにドラゴンをつけると売れるという研究報告があったが、まさか本当だったとは。なんてこと言ってると、そのうち新作がすべてドラゴンになったりして……。

1 ディスクステーション22号

●コンパイル　'91年2月8日発売

コンパイルといえばオ・マ・ケ、なんていうと失礼だけど、このDS22号に付いてる『魔導物語』のシングルCDはもう最高なのだ。遊べるバージョンはエッチゲームが中心だし、MSXユーザーでいてよかったなぁと思えること間違いなしだよ。

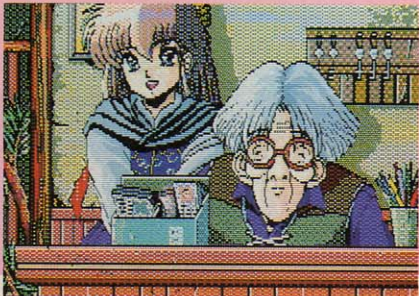
2 エメラルド・ドラゴン

●グローディア　'90年12月26日発売

ディスク版のゲームの場合、入れ替え作業が非常に面倒。しかしこのゲームはそこらへんの処理がすごくうまい。ゲームとビジュアルのデータをべつのディスクに組み込んだため頻繁に入れ替えをしないでも遊べるのだ。ゲームに没頭できるぞ。

3 ドラゴンナイトII

●エルフ　'91年1月31日発売

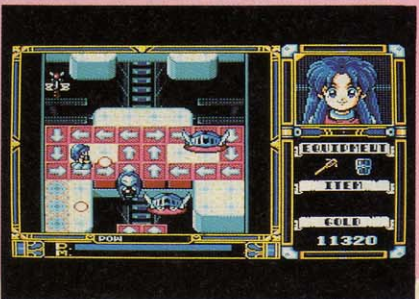
3Dダンジョンタイプが苦手なあなた、ご安心めされい。なんと驚くなかれ、このゲームにはダンジョンマップが同封されているのだよ。これでマッピングなんてしなくても、こころおきなく女の子のグラフィックアンドゲームが楽しめるのだ。

4 [ドラゴン・シティ]X指定

●フェアリーテール　'91年2月15日発売

このゲームのウリは、なんといっても過激なグラフィック……、そしてそれ以上に過激なメッセージじゃないかなと思う。アドベンチャーとしては、いぢわるさがないだけに謎解き部分に少々物足りなさを感じるが、それもまた一興なり！

5 FRAY サーク外伝

●マイクロキャビン　'90年12月6日発売

戦後強くなったのは靴下と女の子、それを実証するわけじゃないだろうけど、気がつきゃラトクは遙か後方。まさかキャビンの次回作が『サークIII FRAY外伝』なんてことはないでしょうね。こうなったら、次は1位だ！　いけいけフレイ！

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
1	NEW	ディスクステーション22号	コンパイル	MSX2	2DD	2980円	アプリケーション	3460
2	1	エメラルド・ドラゴン	グローディア	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	2540
3	15	ドラゴンナイトII	エルフ	MSX2	2DD	7800円	ロールプレイング	2220
4	NEW	[ドラゴン・シティ]X指定	フェアリーテール	MSX2	2DD	6800円	アドベンチャー	1890
5	5	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	MSX2 turbo R	2DD 2DD	7800円 7800円	アクション	1750
6	6	ピンクソックス4	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	3600円	アプリケーション	1450
7	17	聖戦士ダンバイン	ファミリーソフト	MSX2	2DD	8800円	シミュレーション	1320
8	3	銀河英雄伝説II	ボーステック	MSX2	2DD	9800円	シミュレーション	1140
9	7	ランペルール	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11,800円	シミュレーション	1100
10	11	ピーチアップ8号	もものきはうす	MSX2	2DD	3800円	アプリケーション	1060
11	4	サークII	マイクロキャビン	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	1030
12	2	ディスクステーション21号	コンパイル	MSX2	2DD	1940円	アプリケーション	950
13	NEW	MSX-Datapac	アスキー	MSX2	2DD	12000円	アプリケーション	840
14	16	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	MSX2	2DD	8700円	ロールプレイング	820
15	8	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	MSX2	2DD	8800円	ロールプレイング	630
16	13	スーパーピンクソックス	ウェンディマガジン	MSX2	2DD	4800円	アプリケーション	600
17	10	三國志II	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	14800円 14800円	シミュレーション	480
18	12	DPS SG	アリスソフト	MSX2	2DD	6800円	アドベンチャー	450
19	NEW	ファンタジーIV	スタークラフト	MSX2	2DD	9800円	ロールプレイング	380
20	14	大航海時代	光栄	MSX2 MSX2	2DD メガROM	9800円 11800円	シミュレーション	320

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
21	22	コラムス	日本テレネット
22	—	エクスタリアン	ディー・オー
23	9	フリートコマンダーII 黄昏の海域	アスキー
24	23	花のももこ組!	日本物産
25	—	ウィザードリィ3	アスキー

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
26	21	シード オブ ドラゴン	リバーヒルソフト
27	19	MIDIサウルス	BIT²
28	—	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
29	28	ピンクソックス3	ウェンディマガジン
29	27	F1道中記	ナムコ

ジャンル

集計方法 このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間 1991年2月1日から2月28日までの期間が対象となっています。

読者が選ぶTOP20

サークⅡ

⬆ラトクをはじめ、登場人物の性格設定がしっかりしている点も魅力的だよね。

今月は、なんといっても『サークⅡ』の頑張りが目を引くね。同時に前作『サーク』の得票が下がってしまったのはちょっぴり残念だけど、これが世代交代というものかもしれないな？ しかし今年のTOP20はまだ始まったばかり。『イースⅡ』の例もあるし、これからどう展開していくかが楽しみだよね。みんなも、お気に入りソフトの応援よろしくね！

今月のTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	120
2	4	エメラルド・ドラゴン	グローディア	114
3	2	イースⅡ	日本ファルコム	105
4	9	サークⅡ	マイクロキャビン	88
5	3	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	80
6	7	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	72
7	5	サーク	マイクロキャビン	68
8	6	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	45
8	8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	45
10	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	42

●3月7日現在

累計TOP20

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	三國志Ⅱ	光栄	230
2	2	イースⅡ	日本ファルコム	205
3	4	エメラルド・ドラゴン	グローディア	194
4	3	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	日本ファルコム	176
5	5	サーク	マイクロキャビン	143
6	9	サークⅡ	マイクロキャビン	137
7	7	FRAY サーク外伝	マイクロキャビン	131
8	6	ソリッドスネーク メタルギア2	コナミ	109
9	8	BURAI 上巻	リバーヒルソフト	97
10	10	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	84
11	11	大航海時代	光栄	71
12	12	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	68
13	13	銀河英雄伝説	ボーステック	67
14	−	SDスナッチャー	コナミ	38
15	−	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	35
16	14	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	33
17	16	ランペルール	光栄	30
17	18	激突ペナントレース2	コナミ	30
19	−	スナッチャー	コナミ	28
19	−	SUPER大戦略	システムソフト	28

●3月7日現在

TAKERU TOP10

TAKERUを利用したことのある人ならわかると思うけど、ゲームを購入した際についてくるあの黄色いフロッピーケース、あれって結構役にたつと思わない？ 市販のゲームの場合、フロッピーディスクに比べ、やけに大きなパッケージに入ってくるよね。あれはあれできれいだけど、持ち運びには不向き。その点TAKERUのフロッピーケースなら、バッグの中にも収まる大きさだし、友達の家に遊びに行くときもとっても便利だよ。それにソフトの値段がちょっぴり安くなるのも嬉しいね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	MSXディスク通信 4月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
2	野球道Ⅱ	日本クリエイト	MSX2	8000円(3.5D)
3	MSXファンダムライブラリー8	MSX・FAN	MSX2	2800円(3.5D)
4	MSXディスク通信 3月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
5	Dante	MSXマガジン	MSX2	4500円(3.5D)
6	MSXディスク通信 創刊号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
7	MSXディスク通信 2月号	MSXマガジン	MSX2	3000円(3.5D)
8	パラメデス	ホット・ビィ	MSX2	4900円(3.5D)
9	吉田コンツェルン	MSXマガジン	MSX2+	4500円(3.5D)
10	リップスティックアドベンチャー2	フェアリーテール	MSX2	6800円(3.5D)

●3月11日現在

野球道Ⅱ

⬆TAKERUで買えば、800円もお得！ それも売れてる理由だろうね。

期待の新作ソフトTOP10

ルーンマスター 三国英傑伝

⬆三国史を題材としたすごろくゲームだけあって、登場人物もなんだかすごい。

移植希望ソフトのトップに位置していた『ソーサリアン』が、発売決定後、すぐさま期待の新作のソフトとして票を伸ばしだした。いかにみんなが、このソフトの発売を待ち望んでいたかがわかるってもんだね。このゲームのウリは、シナリオが無限大に増やせるというシステム。ということは、基本シナリオの発売後、シナリオ集が続々発売される可能性も……。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	信長の野望・武将風雲録	光栄	206
2	9	ソーサリアン	日本ファルコム	100
3	3	アルシャーク	ライトスタッフ	98
4	4	シンセサウルスVer.3.00	BIT²	62
5	5	ポッキー2	ポニーテールソフト	49
6	8	火星甲殻団 ワイルドマシン	アスキー	22
7	7	イルミナ！	カクテル・ソフト	17
8	6	RAY・GUN	エルフ	15
8	−	ルーンマスター 三国英傑伝	コンパイル	15
10	10	銀河英雄伝説II シナリオ集	ボーステック	13

●3月7日現在

今月は、なぜか光栄特集なのだ！

『三國志』シリーズでは自分で軍師が決められるけど、大将軍などのほかの役も決められたらもっとおもしろくなるのにな。それに戦闘シーンももう少しリアルだといいよね。たとえば1万人の兵士を組織するさいに、騎馬隊が25パーセントとかってするんじゃなくて、100パーセント騎馬隊のみの部隊にできるとか。孔明なんかには、もっと独自の戦略をたてることができるとかってね。それにこの時代って、戦いのときに重要なのは兵士の数だと思うんだ。相手国に攻めるとき、5万人の兵力じゃ少なすぎる。最低でも20万、多ければ50万人くらいは必要なんじゃないかな？　また、『ランペルール』みたいに水軍なんていうのもあると、ゲームに奥行きがでると思う。

希望だらけになっちゃったけど、光栄だからこそ、これくらいのことはやってほしいんだよね。

兵庫県 二瓶　歩 14歳

シミュレーションは長く遊べるけど、シナリオがつまらない。ロールプレイングは一度解いたらもうやらない。そんな僕にぴったりのゲームをみつけた。それが『大航海時代』なのだ。陸地が見えないマップを航海中の心細さ、食料がなくなりかけたときに港を見つけた喜び！　まさに船長になりきって遊べるぞ。

高知県 片岡　明 16歳

『ランペルール』の司令官時代はとにかくつらい。無能な総裁政府が、都市をとられたり、理不尽な同盟を結んだりと……。その尻拭いに四苦八苦の毎日だ。だからこそ、第一執政になったときの喜びはひとしお、思わず「やった！」と叫びたいほど嬉しかった。まるで、無能な上司をもったサラリーマン気分で遊べるぞ。

神奈川県 清野亜摘 19歳

調査協力店リスト

北海道

ラルズプラザパソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト	☎011-222-1088
九十九電機札幌店	☎011-241-2299
光洋無線電機EYE'S	☎011-222-5454
パソコンショップハドソン	☎011-205-1590

東北

庄子デンキコンピュータ中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744

東京

サトームセンパソコンランド	☎03-3251-1464
システムイン秋葉原	☎03-3251-1523
ヤマギワ　テクニカ店	☎03-3253-0121
ラオックス　中央店	☎03-3253-1341
第一家電ableパソコンシティ	☎03-3253-4191
真光無線	☎03-3255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-3251-0011
富士音響マイコンセンターRAM	☎03-3255-7846
マイコンショップPULSE	☎03-3255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-3342-1901
ソフトクリエイト渋谷本店	☎03-3486-6541
J&P 渋谷店	☎03-3496-4141
池袋WAVE	☎03-5992-8627
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチ八王子	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21太田店	☎0276-45-0721
パソコンランド21高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21前橋店	☎0272-21-2721
ICコスモランド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店	☎0467-46-2619
多田屋サンピア店	☎0475-52-5561
西武百貨店大宮店 コンピュータフォーラム	☎048-642-0111
西武百貨店所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
ボンベルタ上尾	☎048-773-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
三洋堂パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線本店	☎052-264-1534
九十九電機名古屋1号店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
すみやパソコンアイランド	☎0542-55-8819
うつのみや片町店マイコンコーナー	☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップCSK	☎06-345-3351
J&P阪急三番街店	☎06-374-3311
上新電機あびこ店	☎06-607-0950
ニノミヤエレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
ニノミヤ別館	☎06-633-2038
J&Pテクノランド	☎06-634-1211
上新電機日本橋5ばん館	☎06-634-1151
J&Pメディアランド	☎06-634-1511
上新電機日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
J&P千里中央店	☎06-834-4141
上新電機泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン阪和店	☎0724-26-2038
上新電機きしわだ店	☎0724-37-1021
上新電機いばらき店	☎0726-32-8741
J&Pくずは店	☎0720-56-7295
J&P高槻店	☎0726-85-1212
上新電機せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機いけだ店	☎0727-51-2321

近畿

上新電機わかやま店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店	☎0734-23-6336
J&P和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機やぎ店	☎07442-4-1151
上新電機たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P京都寺町店	☎075-341-3571
パレックスパソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデンC-SPACE	☎078-391-8171
J&P姫路店	☎0792-22-1221
上新電機にしのみや店	☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
紀伊国屋書店岡山店	☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター	☎092-714-5155
ベストマイコン福岡店	☎092-781-7131
トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
ダイエー宮崎店	☎0985-51-3166

NGディスクもよいけれど、本編ももちろんよいです、「ランダーの冒険Ⅲ」は。

このかわいいキャラクターたちのカードゲーム、ぜひ一度遊んでみたいよね。

さて今月も、読者の質問に答えてもらっちゃいましょう。今回の質問状は……。

コンパイルの『ランダーの冒険Ⅲ闇に魅せられた魔術師』のビデオが当たりました！　NGディスクの続きが見られて嬉しかったんだけど、途中までなんだよね。これって製品化の予定とかないのかなあ？　　飯塚功太朗

そっか、ということなら、コンパイルさんの営業のあの人に直撃インタビューだっ。

「アレスタ２」のペーパープレーンを片手にはしゃぐもりけん。なんかヘン！

はい、営業の田中でーす。コンパイルはね、商品よりおまけに力いれてるのね。なーんて言うと、社長に叱られちゃうから信じちゃ駄目よ。

んとね、まず『ランダーの冒険』のビデオ、当選おめでとーです。あのビデオは、100本しか作っていない正真正銘の限定版なんですねぇ。アンケートはがきからの抽選だったんだけど、倍率はすごかったのよ。うーん、たとえるならチベットのお山くらいかな。でもね、「絶対絶対欲しいんだーい」という強ーい要望があっても、復刻版なんてのは出さないです。もちろん、間違ってもレーザーディスクでの販売なんてのもありません。つまり、販売の予定は全然ないの。だから、当たった人は大切にしてちょうだいね。

では、もう少しコンパイルのおまけについて紹介させてもらっちゃおうかな。

まずは『アレスタ』、『アレスタ2』から、オリジナルペーパープレーン。これは、単純に言ってしまえば紙飛行機ってやつですね。でもとってもリアルです。Mマガでも、もりけんが作ってたけど、みんなも作ってくれたかな？

お次は、『魔導物語１-２-３』のオリジナルゲームカード。氷樹むうデザインの、総天然色カードゲームです。これはとにかくかわいい！　コンパイル内部でも、人気のおまけのひとつになってます。

以上のものは、ソフトのパッケージのなかに同封されているものなんだけど、それ以外に、アンケートはがきからの抽選でプレゼントするおまけもあるんだよね。たとえば『ディスクステーション』のオリジナルステッカーや、テレホンカードがそれね。

で、こういったおまけの簡単な入手方法を紹介すると……、

①まめにディスクステーションに投稿する
②イベントなどでウケを狙う
③取り敢えずコンパイルクラブに入会してしまう
④営業の田中に気にいられる

それからこういうのが苦手な人にお勧めなのが、通信販売を大量に利用するなんて手ね。通販だと、あの一般のお店じゃ買えない『魔導物語音楽館』も買えるしさ。ぜひ一度利用してみてね。

以上、営業熱心な田中でした

残念ながら飯塚くんの希望はかなわなかったけど、今後もすごいおまけが登場しそう。期待大だね。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Mマガホットライン

移植希望ソフトTOP10

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	3	サイレントメビウス	ガイナックス	93
2	2	シムシティー	イマジニア	90
2	5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	90
4	8	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	84
5	6	ダイナソア	日本ファルコム	76
6	4	ポピュラス	イマジニア	56
7	1	ソーサリアン	日本ファルコム	45
8	7	BURAI 下巻	リバーヒルソフト	39
9	10	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業	36
10	−	A列車で行こうⅢ	アートディンク	35

●3月7日現在

とうとうトップに踊り出た「サイレントメビウス」。4月号の「移植にはディスク20枚以上……」というメーカーさんの答えに対し、早くも読者からの意見が寄せられた。「それなら4部構成にして出してほしい」(茂木章)、「価格が2万円近くたって、ファンなら買う。また上巻、下巻で出したっていいじゃないか」(加藤隆徳)。

これが読者すべての気持ちではないはず。なかには、「１万円以上もするソフトなんて買えない」という人もいるだろうし、「上巻をやり終えても、いつでるかわからない下巻を待つなんて嫌だ」なんて人もいるだろう。しかしこうやって、自分の意見を持つというのはとてもよいことだ。

ダイナソア

アダルトな雰囲気が漂うRPG。移植されることを切に願う。

それにMマガ編集部でも、各メーカーさんに移植希望の働きかけをする際の目安になるしね。なんといってもメーカーさんを動かすのはキミたちの力だ。これからもドンドン、キミたちの意見を聞かせてほしいな。

東京ショッピングマップ

代ゼミじゃないよ！ ファルコムショップだよ!!

さて今回は、いつもとはちょっと気分を変えて、秋葉原電気街ではなく、学生の町代々木を訪れてみた。目的地は、ファルコム・ショップ代々木。あの名作『イース』シリーズや『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』などで有名な日本ファルコムのオリジナルグッズを販売しているお店なのだ。

販売している商品は、マグカップやTシャツ、ペン、ノートなどの日用品からステッカーやバッチ、キーホルダーなどの小物、さらにはゲームソフト、ビデオソフト、CD、書籍にいたるまでじつに多種多様。自分の部屋の中をファルコムだらけにすることもできるほど。これは、ゲームの世界から飛び出してしまうほど、魅力的なキャラクターたちを持つファルコムだからできることだね。

それでは、ファルコムショップの金井さんにお話を聞いてみよう。よく売れているグッズは下敷きとポストカード。『イース』のリリアや『ドラゴンスレイヤー 英雄伝説』のセリオスのデザインがとくに人気が高いとのこと。客層は小学校低学年から大学生と幅広く、近くにある代々木ゼミナールや代々木アニメーション学院の生徒さんもよく来店するそうだ。

原宿とは電車でひと駅の距離なので、修学旅行の自由行動なんてときに、ちょいと寄ってみるのもいいんじゃないかな？

ファルコム・ショップ代々木

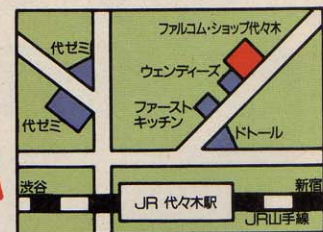
〒151 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F ☎03-3379-7723

⬅ウェンディーズの隣のビルの2階がファルコムショップだ。

➡ファルコムショップと同じフロアには、ゲームセンターもあるぞ。

こ〜んなグッズが売っている!!

⬅ココでは、ファルコムの旬のゲームを実際にプレーできるのだ。

今月の㊙情報

まずは、ファルコムショップの新製品情報から。キャラクターグッズでは、『ダイナソア』下敷き。ゲームソフトでは、日本ファルコム創立10周年記念作品のPC9801版『ロードモナーク』。CDでは、『ワンダラーズ フロム イース』よりパーフェクト・コレクション・イースⅢ。書籍では、『ソーサリアン』のすべてがわかるオール・アバウト・ソーサリアン。いずれも、このMマガ5月号が出るころには発売されている予定。とくに『ソーサリアン』は、MSXに移植中なので、発売前にこの本を読んで予習しておくのもいいかもしれないね。

もうひとつは、読者プレゼントのお知らせ。日本ファルコムさんが、Mマガ読者にファルコムグッズをプレゼントしてくれるのだ。欲しい人は、官製はがきに希望のセット名、住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーの感想を書いて下のあて先まで送ってちょーだい。締切は5月8日消印有効なのだ。

A ドラゴンスレイヤー(ペナント&ワッペン)セット…2名
「ドラゴンスレイヤー 英雄伝説」のシンボルマークである紋章のデザインだ。

B ファルコム(バッチ&キーホルダー)セット…3名
赤と白のバックに、黒文字でファルコムと書かれていて美しい仕上がりだ。

C リリア(バッチ&キーホルダー)セット……3名
リリアは、数多い「イース」登場キャラクターの中でも一番人気なのだ。

D J.D.K.(バッチ&キーホルダー)セット……3名
ファルコムロックバンドのJ.D.K.。メタリックでカッコイイぞ。

——あて先——

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
東京ショッピングマップ
ファルコムグッズプレゼント係

NEW SOFT

春はスタートのシーズン。進学祝いにMSXを買ってもらった人もいるかもしれないなぁ。

フィールドタイプのSFRPG『RAY・GUN』は要注目だ!

RAY・GUN

すけベソフトメーカーの中でダントツの質のよさを誇るエルフが、またまた新作RPGを作り出した！ 近未来社会を舞台にした、フィールドタイプのRPGで、グラフィックは花丸の出来だぞ！

『ドラゴンナイトⅡ』に続き、今度は『RAY・GUN』がMSXに移植されることになった。制作したエルフは、すけベソフトメーカーとはいえ、定評のあるシナリオと、グラフィックの質の高さは、一般メーカーに引けを取らず、ファンは着実に増えて来ているようだ。読者のみんなも、このRAY・GUNに期待を抱いているんじゃないかな。

RAY・GUNはフィールドタイプのRPGだ。主人公のジョージは、ステロイドというメカに乗り込み、この土地を冒険するわけだ。マップ上を歩いていると当然敵と遭遇するわけだがこの敵は次のページで紹介しているような昆虫型のメカで、これまたステロイドという名前なのだ。このへんのいきさつは、下のストーリーのコーナーに詳しく書いておいたので、そっちを読んでみてくれ。

このゲームが少し変わっている点は、他のソフトのような〝町〟が存在しないということ。また、お金も関係してこない。これはなぜかというと、この世界自体が閉鎖されたひとつの街ということになっているからなんだ。だから、情報を教えてくれる住民も、マップのいたるところに登場する。武器のパワーアップや、回復といったものはすべて〝誘惑の泉〟という場所で行なわれる。この泉では体力を完全回復するほか、敵を倒したときに得られるジルニウムという金属を加工して、武器や防具を作り出すことができる。また、泉の水をカプセルに詰めておくと、いざというときの薬として使用することもできるんだ。

この世界にはまったくイメージが異なった6つの街があって、それが塔のように上へ上へと重なるように存在している。だから、街と街との移動にはエレベーターを用いなければならないんだ。また、それぞれの世界にはひとりずつ、御子と呼ばれる女性が住んでいて、このエレベーターを管理している。つまり、いろいろなイベントをクリアーしながら御子を捜し出し、エレベーターの鍵をもらって次の階に行く、というのがこのゲームの基本的な流れなのだ。もちろんRPGだからその途中でレベルを上げていかなくてはならないけど、どの街にも最低ひとつずつは誘惑の泉が存在するから、その周辺で戦っていればゲームオーバーになることはまずない。このあたりはなかなか親切にできているので安心できるぞ。

STORY

深い霧に覆われた広大な漆黒の闇の中に、ただひとつまばゆいほどの光があった。その光を発しているのは、高い壁によって外界から切り離された、ひとつの〝街〟であった。この街の住人は、誰ひとりとして街の外の世界を知らない。外の世界を知る必要もなかったし、それに壁を乗り越えることは掟によって禁じられているからだ。

そんな一見平和そうに見えるこの街にも問題がないわけではない。中でも一番やっかいなものが壁の外から飛来する巨大な昆虫、ステロイドだ。こいつらは群をなして飛来し、街の若い女の子を連れ去っていく。ステロイドに対抗しようにも、この街には金属資源がないから、強力な武器を作ることができないのだ。

しかし、この街にも〝修理屋〟と呼ばれる武器屋がある。彼らはステロイドがときどき落としていくジルニウムという物質を使用して、小さな護身用武器を作るのが仕事だ。修理屋はこの街に数十人いたが、中でももっとも腕の立つ修理屋が、若干25歳のジョージという若者だった。

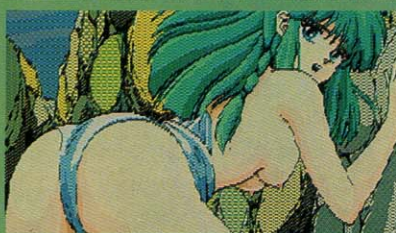
ある日彼は、婚約者のミリアを連れて町はずれにある〝誘惑の泉〟を訪れていた。この泉の水は一口飲んだだけでおおかたの病気は治ってしまうというありがたい効力を持っているうえ、ジルニウムの加工に欠かせない道具でもあった。そこで彼らは傷つき壊れたステロイドの残骸を発見した。さっそく修理に取り掛かろうとしたとき、突如飛来したステロイドの集団によってミリアは連れ去られ、ジョージも攻撃を受けその場に倒れ伏してしまった。

それから数時間後、ジョージはルビアという女性の介抱によって目を覚ました。彼女は壊れたステロイドの中にあった水晶玉に封じ込められていたのだ。そしてジョージは彼女とともに完成したステロイドに乗り込み、ミリアを捜しに出発した。

➡さらわれる直前のミリアの愛らしい姿だ。

➡水晶に封じ込められていた謎の少女ルビア。

⬆壊れたステロイドは改造され、人間型のロボットとして生まれ変わったのだ。

あたりまえのように登場する美少女そしてハダカ!!

RAY・GUNの世界は女性だけしか住んでいない国、というわけではないのだが、登場するのはなぜかすべて女の子のみ。そして、これまたどういうわけだかわからないが、ほとんどの女の子が裸、もしくは薄着でたたずんでいる。ヌーディストクラブじゃあるまいし、これはちょっと変だ。でも悪くはないな。

敵ステロイドとの戦闘はいわゆる基本的な、アクション要素のない、コマンド指示タイプのものだ。コマンドの種類は、敵1匹に対して手持ちの武器で攻撃するものと、敵すべてに一定のダメージを与える特殊攻撃の2種類がある。ただし、特殊攻撃は多大な精神力を消耗するので、4ターンに1回しか使えない。でも、各街の御子に会うことによって、この能力をパワーアップしてもらえるので、最終的には2ターンに1回使用できるようになり、威力もかなり強力なものになるのだ。

この記事を書いている現時点では、MSX版はまだグラフィックしか完成していないので、肝腎の処理速度はわからないんだけど、他機種版を遊んだ限りでは、ゲーム自体はかなりいい雰囲気で、バランスもよく、シナリオもおもしろかった。これがそのまま移植されるとすれば、RAY・GUNは下手な一般メーカーのRPGよりはるかに上質なソフトになるのは間違いない！

ロールプレイング
■エルフ
■MSX2
■6800円［税別］
■発売中

敵は昆虫系メカ、ステロイド

敵メカは昆虫や甲殻類をモチーフにしてデザインされている。このデザインのセンスは今までになく秀逸だ。すけベソフトはもちろん、一般のものも含めた中でも、最高レベルではないだろうか。この敵メカを見るだけでも、このソフトを買う価値は十分にある。他機種版では一部がアニメーションしていたがMSX版も動くかどうかは不明。

出ました第5弾！　買うしかないでしょ

ピンクソックス5

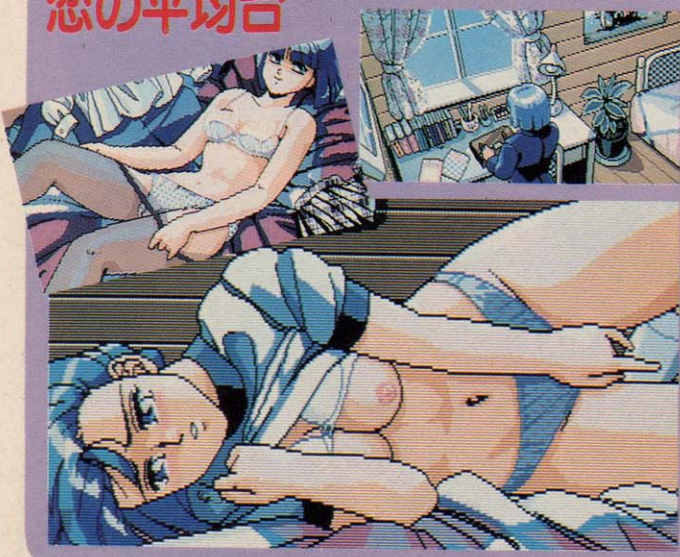
まさに職人芸！　MSXで美少女を描かせたら右に出るものはいないと噂される、あのウェンディマガジンがついにピンクソックスの第5弾を発売する。今回もハイレベルな内容で魅せてくれます!!

↑いつも元気な３人組。第５弾の主役は、さやかちゃんなのです。

もう説明の必要もないほど人気の高い、あのピンクソックスの第５弾がついに発売されることになった。もちろん前回同様、女の子のグラフィックは保証済みのデキ。なんでこんなにカワイイ女の子がMSXで描けるのかが不思議なくらい、質が高いのである。また、内容もディスク２枚組のおかげでかなり充実。下に載せた『恋の平均台』、反射神経ゲーム『一発くん３』、タイトルどおりの『ポーカーだ！ポン！』を始め、すごろく型カードゲーム『恋のトライアスロン』、連続SFエロスアドベンチャー『誰か……』、おなじみの『ハーフタイムラバー』とコーナーが満載。
いつにも増してボリュームアップした内容で迫る第５弾、彼女たちの勢いはもう誰にも止められそうもありません。そうそう、『どしふん』も相変わらずの変なパワーを発揮。ご立派!!

アプリケーション
■ウェンディマガジン
■MSX2・2DD
■４月上旬発売
■3600円［税別］

さやかの恋の平均台

おなじみ恋の平均台。今回トリを務めるのは、ピンクソックスギャルズのさやかちゃん。彼女の部屋にこっそりキミを招待しよう……。

ポーカーだ！ポン！

上がった役に対して女の子のオビが次第に取れていく、ありがちなポーカーゲーム。ダブルアップで一気に勝負を決めてしまえ！

一発くん３ MANKEY MONKEY BABY!

自分がモンキーくんを操り、ダンスの先生のマネをしながら踊るゲーム。何じゃそりゃ、と最初は思うのだがゲームは結構おもしろそう。頑張って先生のダンスをマネましょう!?

どしどしふんどし

↑こいつが一番の楽しみ……？

日ソ関係のカギを握るのはパイプ？
ゴルビーのパイプライン大作戦

ソ連の大統領ゴルバチョフ（愛称ゴルビー）が、MSXゲーム界に現われた！　これだけでもかなりヘンなのに、ジャンルはなんとアクションパズルゲーム。もう、何が何だかわかりませーん。

日ソ交流新時代に向けて、東京ーモスクワ間を何でも運べるパイプラインでつなごう！　という一大プロジェクトが動きだした……というのがこのゲームのバックストーリーだ（かなりキテる）。具体的な内容はというと、上から落ちてくるパイプブロックをうまく配置して、右端の出水口から左端の排水口までのパイプラインを完成させる、というものだ（パイプラインがちゃんとつながっているかどうかを調べるため、つねに実験用の水が流されている）。パイプブロックの配置ミスなどによってパイプラインが遮断されると、そのひとつ上の出水口から新たに水が流れるようになっている。さらに排水口もひとつだけではないので、「簡単そうじゃん」と思うかもしれない。しかし、それは大きなマチガイ。必要ないパイプブロックも容赦なく落ちてくるので、ブロックがどんどん積み上がってしまうのだ（いちばん上まで積み上がるとゲームオーバー）。また出水口の数にも限りがあるので、そうノンビリと構えてもいられない。瞬間の判断力と正確な操作が要求される、とってもシビアなゲームなのだ。

⬆どーでもいいが「何でも運べるパイプライン」っていうのは、結構アヤシイ。

ステージは東京ーナホトカ間、ナホトカーハバロフスク間……ベルミーモスクワ間の全9ステージで、1周クリアーするとさらに難しい2周目に突入……という構成になっている。ステージクリアーの条件は、パイプラインをノルマ数（PIPES）ぶん完成させること。無難かつ慎重にプレーすればステージクリアー自体はなんとかできるけど、この方法では得点があまり伸びない。このゲームを100％楽しみたければ、イチかバチかの危険を冒してでも高得点を狙うようなプレーを心がけよう。

得点は、パイプラインをひとつ完成させた時点で加算される。得点の要素は、

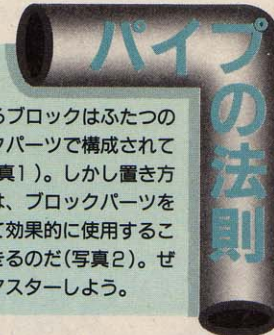
①パイプラインの長さ（まっすぐよりもグニャグニャしているほうが高得点）
②消したブロックの数（完成したパイプラインのいちばん下のパーツ以下のブロックが消える。つまり高い位置でパイプラインを完成させたほうが高得点）
③消したブルーブロックの数（一度消したあとにできるブロック。消したときの得点はパイプブロックの5倍！）
④消したときのステージ数

の、以上4つだ。まさに「虎穴に入らずんば虎子を得ず」だね。

通常のパイプブロックのほかにも、ときおり3種類のアイテムブロックが落ちてくる。これらを有効に使えば、きっとハイスコアへの道が開けるはずだ。

⬆パイプブロックは回転させることができる。「テ○リス」の要領で配置しよう。

パイプの法則

I
II

落下するブロックはふたつのブロックパーツで構成されている（写真1）。しかし置き方次第では、ブロックパーツを分割して効果的に使用することができるのだ（写真2）。ぜひともマスターしよう。

アクションパズル
■コンパイル
■MSX2・2DD
■4月12日発売
■6800円［税別］

コレがあればなんとかなるよん

水滴
水につけるとその高さより下にあるブロックを一掃し、しかもパイプを1本つなげたことになる。シアワセ。

ビン
水につけると下から4ラインぶん、ブルーブロックがわき出る。余裕のあるとき意外は使わないほうが無難。

ドリル
縦（写真の状態）で使うと一番下まで、横で使うと4ラインぶんブロックを壊せる。状況で使いわけよう。

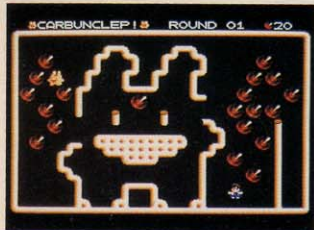
かんばれ！
がんばれ！

花粉情報より気になるDS24号は!?

ディスクステーション24号

改めて考えてみたら、やっぱりDSって安いよね。今どき1000円台で買えるソフトなんてほかにないし、デニーズでごはん食べるより安いかもしれない。

➡前号に引き続いて、花びら舞い散るタイトル画面。見ただけでくしゃみが出そう。

それではさっそく内容の紹介だ。まずはエルフの『ドラゴンナイトⅡ』の遊べるバージョン。今までのえっちソフトじゃ考えられないほどの大ヒットを記録したRPGの第2弾だ。とにかく女の子がカワイイのなんのって。本格的なRPG

⬆ほーら、カーバンクルちゃんだよー。

⬆祝『ルーンマスター3』発売決定記念。

としても十分ほかのソフトと張り合えるし、前作とは違うシステムも採用されているので、これはやらなきゃソン。まずはDSでね。

次に、新連載の『ノーザンクォーターズ』。新感覚のアドベンチャーゲーム、ということしかまだわからないんだけど、コンパイルの個性がたっぷり詰まったおもしろいゲームが期待できそう。

そして、極め付きはオリジナルパズルゲーム『かーばんくるぴ』。『にゃんぴ』のカーバンクル編といったところで、カーバンクルファンなら、ひーひー喜びそう。でも意外に難しかったりする。で、その『にゃんぴ』の投稿による面データも掲載。今回も力作揃いだ。

それから、4月12日に発売される『ゴルビーのパイプライン大作戦』のデモ。これもコンパイルらしいパズルゲームで、内容は前のページで紹介しているので見てね。

さて、ほかにも『ルーンマスター3』の発売決定記念で作った『ルーンマスター1・2音楽館』や、定例コーナーも掲載されて、いつもながらに低価格。買っちゃえー！

アプリケーション

■コンパイル
■MSX2・2DD
■4月9日発売
■1940円［税別］

武将の顔を駒に、すごろくで遊んじゃおう!

ルーンマスター 三国英傑伝

『ルーンマスター』シリーズの続編か!?　と思いきや、これは今までのものとはだいぶ趣が違うゲーム。『三国志』を題材にした、新しいタイプのすごろくゲームなのだ。

➡歴史シミュレーションか!?　と思わせるイメージイラスト。なかなか力が入っている。

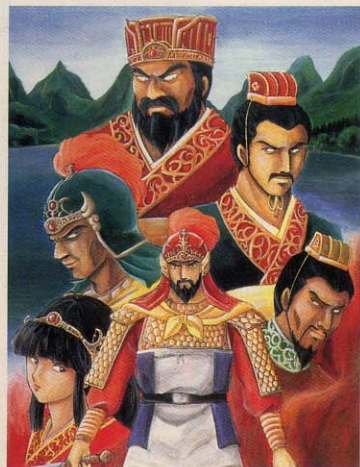
上のDS24号の紹介で、ルーンマスター3の発売が決定したと書いてあるけど、じつはこの『三国英傑伝』のことといっても、前作までのものとはだいぶ違う。では、なぜルーンマスターとついているのかっていうと、RPGの要素を持ち合

⬆どの顔見てもあんまり選びたくなーい。

わせたすごろくゲームだから。そして、三国志を題材にしているので三国英傑伝、というわけ。

さて、具体的にどんなゲームかっていうと、まず基本はすごろく。1～4人までのプレーヤーはダイスを振って、RPGふうのマップ上を移動していく。そこにはさまざまなイベントが用意してあって、〝1回休み〟など、すごろくにつきものなものから、〝戦闘〟や〝クエストの依頼〟などRPGの要素も盛り込まれ、ストーリー性は抜群。

シナリオについては、題材となっている三国志の中から時代別に、黄巾の乱、蜀建国、三国の時代の3つのシナリオが組み込まれ、それぞれに4人の英雄がいる。プレーヤーは好きな英雄を選択して駒とし、ゲームを進めていく、というもの。エンディングは全12通りで、登場する武将は延べ128人だ。

ところで、ルーンマスターシリーズには、キャラクターがそれぞれパラメーターを持ち、成長していくという特徴があった。このゲームでは、武将を味方につけて兵力や攻撃力を加え、キャラクターを成長させていくというシステム

を採用している。

テーブルトークの雰囲気を楽しみたい人には、ぜひおすすめのゲームなのだ。

テーブルゲーム

■コンパイル
■MSX2・2DD
■5月25日発売予定
■6800円［税別］

新作ソフト発売スケジュール表

※3月20日現在

4月

9日
- ●ディスクステーション24号　コンパイル　MSX2/2DD/1940円

11日
- ●RAY・GUN　エルフ　MSX2/2DD/6800円

12日
- ●ゴルビーのパイプライン大作戦　コンパイル　MSX2/2DD/価格未定

未定
- ●ポッキー2　ポニーテールソフト　MSX2/2DD/8800円
- ●イルミナ！　カクテル・ソフト　MSX2/2DD/6800円
- ●私をゴルフに連れてって　フェアリーテール　MSX2/2DD/7800円
- ●ピンクソックス5　ウェンディマガジン　MSX2/2DD/3600円
- ●野球道Ⅱデータブック'91　日本クリエイト　MSX2/2DD/2500円(TAKERUで発売)

5月

8日
- ●ディスクステーション25号　コンパイル　MSX2/2DD/1940円

15日
- ●DPS　SG　SET2　アリスソフト　MSX2/2DD/6800円

25日
- ●ルーンマスター 三国英傑伝　コンパイル　MSX2/2DD/6800円

未定
- ●信長の野望・武将風雲録　光栄　MSX2/ROM/2DD/価格未定
- ●囲碁ゲーム 入門用(仮称)　マイティ マイコン システム　MSX2/2DD/9800円(予価)
- ●銀河英雄伝説Ⅱ シナリオ集　ボーステック　MSX2/2DD/4800円(予価)
- ●フェアリーテール 海賊版　フェアリーテール　MSX2/2DD/3900円(TAKERUで発売)

6月

8日
- ●ディスクステーション26号　コンパイル　MSX2/2DD/1940円

未定
- ●カクテルソフト増刊号　カクテルソフト　MSX2/2DD/3900円(TAKERUで発売)

7月

8日
- ●ディスクステーション27号　コンパイル　MSX2/2DD/1940円

発売日未定
- ●火星甲殻団 ワイルドマシン　アスキー　MSX2/2DD/価格未定
- ●Teh Tower of Gazzel ガゼルの塔　マイクロキャビン　MSX2/2DD/価格未定
- ●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.2 アメリカツアー　全流通　MSX2/2DD/6800円
- ●アズ・ユー・ライク やりたい放題3 Vol.3 オセアニアツアー　全流通　MSX2/2DD/6800円
- ●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ　MSX2/2DD/7800円(予価)
- ●毎日がえっち　ハート電子産業　MSX2/2DD/7200円
- ●ビバ ラスベガス　HAL研究所　MSX2/ROM/6800円
- ●シンセサウルスVer. 3.0　BIT²　MSX2/2DD/価格未定
- ●スコアサウルス(仮称)　BIT²　MSX2/2DD/価格未定
- ●エフェラアンドジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス　ブレイン・グレイ　MSX2/2DD/価格未定
- ●エリート　マイクロ・プローズ・ジャパン　MSX2/2DD/価格未定
- ●アルシャーク　ライトスタッフ　メディア未定/価格未定
- ●ソーサリアン　TAKERU　MSX2/2DD/価格未定
- ●史上最大のクイズ作戦(仮称)　コンパイル　MSX2/2DD/価格未定
- ●アウターリミッツⅡ　もものきはうす　MSX2/2DD/価格未定
- ●ヴェイン・ドリーム　グローディア　MSX2/2DD/価格未定
- ●エアホッケー　アスキー　MSX2/2DD/価格未定
- ●麻雀悟空 天竺へのみち　シャノアール　MSX2/ROM/価格未定
- ●FOXYⅡ　エルフ　MSX2/2DD/7800円
- ●ナイキ　フェアリーテール　MSX2/2DD/価格未定

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。なお、TAKERUから発売されるソフトは、消費税を含みます。

菅沢美佐子の

全国新作予報

女ふたりで夜の歌舞伎町に行き、パチンコやってゲームやってバッティングセンター行って飲んだくれて帰った。おもしろかったー。

こんにちは。菅沢美佐子です。春は、きらい。風は強いし、花粉は飛ぶし。おまけに眠いしね。早く夏にならないかなあ。あ、これちょうど1年前にも同じこと書いてる、といっても誰も覚えちゃいませんね。じゃ、さっそく今月の新作情報をお伝えしましょう。

まずは、エルフ。11日に『RAY・GUN』が発売になりますが、そのあとに控えるソフトは『FOXYⅡ』ということです。前作同様、キャンペーンタイプのシミュレーションゲーム。エルフ、といったら、そりゃあもうグラフィックがすばらしいので定評があるところ。前作よりもさらに美しい絵が見られるそうだから、期待大です。発売日などは、まだ決定していません。

次に、フェアリーテールから2本。まず5月下旬発売予定の『フェアリーテール海賊版』。くわしい内容はまだわかりませんが、海賊版っていわれるといろいろ期待しちゃいます。で、これはTAKERUから発売されるそうです。

もう1本は『ナイキ』で、レースをしながら人質を助けるゲームだそうです。なんだかよくわかりませんが、えっちなことはたしかみたい。くわしい情報が入り次第、またお伝えします。

さて、カクテルソフトでも『カクテルソフト増刊号』という新作が予定されていて、これもTAKERUからの発売。6月の下旬ごろには買えるのではないかと思われます。とにかくえっちな内容がぎっしり、ということなので、体力つけて待ちましょう。

最後に、光栄の情報です。『提督の決断』が発売されたばっかりだけど、もうプレーしたかな？　あとは5月に出る『信長の野望・武将風雲録』が待ち遠しいってところだけど、その次の予定を聞いてみました。9月ごろに、忍者を主人公にしたシミュレーションが出るそうです。舞台は戦国時代で、最終的に織田信長を倒すのが目的、という大胆な設定。お楽しみに。じゃ、今月はこのへんで。

●イラスト/石井裕子

SOFTWARE REVIEW

大変だけど見返りもある、そんなRPG

エメラルド・ドラゴン

発売前から人気が高く、さんざん騒がれてきた『エメラルド・ドラゴン』ことエメドラちゃん。なぜこんなに数多くのユーザーに支持されたのか、私なりに感じたその理由を今回は考えてみました。

■グローディア　MSX2　8800円［税別］（2DD）

ゲームの記事を書く場合、最初にしなければならないことって何か、わかりますか？　そう、まずそのゲームのデータ取りをすることなんですね。いわゆるゲームを遊んでみるってことなんですけど、じつはこれが一番時間がかかる。限られたページの中になるべく多くの情報を盛り込むにはどうすればいいか。突き詰めて考えていくと、やはりそのゲームを極めてみないと正確な記事は書けなくなるわけです。……でもね、ひとつのゲームを長い間やりこめるほど雑誌を作る時間ってないんだよなあ。現実には、限られた時間と妥協しながら記事を作っていくしかないわけ。とくに〝仕事〟という2文字のおかげで素直に自分がゲームを見れなくなっている状態のときほど、悲しいことはない。

そして今回、つまりエメドラの記事を終えてこのゲームを振り返ってみたときですが、じつにもったいない解き方をしたと感じました。それぐらいよくできていた作品だったんですよ、こいつは。

話は少し飛びますが、日本と海外では、RPGに対する姿勢ってちょっと違うと思いませんか？　なんて言うのかな、日本のRPGって「限られた世界の中に何でも盛り込んでやろう」という幕の内弁当的な精神を私は感じてしまうのであります。つまり、雰囲気をじっくりと楽しむのではなく、一気に夢の世界の冒険を体験させられてしまう……。もちろん、それが悪いとは言ってません。つまり、日本産のコンピューターRPGは「未知の体験をさせる」ことより、「シナリオを読ませて共感を得る」という点が海外のRPGと違うんじゃないかというわけです。うう、難しいこと言いすぎた。

で、そういったシナリオ重視の日本産イベント型RPGのなかでもエメドラは現在一番バランスが取れたシナリオだと思うのです。Mマガでも私以外にガスコン金矢や福田ぷるぷるといったいわばまったく世代の違う（失礼）3人が解いたぐらいだから、それなりの魅力があるのでしょう。なにしろ、私なんか解き終えたあともしばらくキャラクターたちに感情移入できたぐらいですから。

また、冒険を共にした仲間たちの紹介を右に載せてみました。おもしろいのは、解いた人によってお気に入りのキャラが違っていたりするんですよね、このエメドラは。私が彼らのなかで一番気に入ってるキャラは、ファルナです。とくにハスラムが殺されたと勘違いしていったんパーティーを離れた彼女が再びハスラムと再会するシーン、あれは良かった。本当は会えてとってもうれしいくせに、ついついその裏返しの行動をとってしまう。そんな彼女のもどかしさがたまらないんだよね。

それに比べると、アトルシャンとタムリンの仲のいいことといいこと。幼なじみが知らず知らずのうちに恋に発展した、というやつですか。で、この全然違うタイプのカップルの反応を見ながら冒険するのも結構楽しい。パーティーがテクテクと歩きながらかわす会話が浮かんでくるんですよね。

ファルナが「ねえハスラム、昨日バージルの酒場で女の子といたそうだけど、それ誰なの？」と聞き、いつものようにハスラムと痴話ゲンカが始まる。それをアトルシャンとタムリンが「まあまあ」とたしなめ、そんな光景をホスロウやカルシュワルが「けっ、またやってやがる」と呆れた顔で眺めている……。そんな物語がどんどん広がっていくわけです。

⬆ハスラムとファルナの会話に歯がゆい思いをするのは、私だけではないはず。

ただね、このゲームで辛かったことがひとつあります。それは、マップがとにかく広い！　ってこと。自分の足が棒になったと思うくらい、広いんです。地図を持たずに森に間違って入ると本当に迷子になってしまうくらい、広い。実際の旅の辛さをゲームの世界で味わうとは思いませんでした。

ゲームバランスにちょっと不満点もありますが、ボリュームあるシナリオの出来はやりごたえがあります。早解きなんかしようとせずに、じっくりと腰を落ち着けてプレーすると良さがわかりますよ。

⬆アイデア賞をあげたくなる自動戦闘シーン。シミュレーション的な要素をうまく取り入れてます。

➡出ましたタムリンの攻撃魔法！　味方の魔法も使い放題になっているというのはゴーカイでよろしい。

思い出のキャラクターたちを振り返ってみると……

ファルナ

エルバード王家に仕える修道士で、ハスラムのお目付け役。年下のハスラムに思いを寄せているが、立場上その胸のうちを打ち明けることができないでいるのだ。がんばれ、ファルナっ!!

タムリン

幼いころ難破船から拾われた女の子。アトルシャンとは幼なじみであり、公認のカップルといったところか。攻撃系の魔法が非常に得意なのはいいが、回復系をおろそかにしないでね……。

ヤマン

編集部でプレーした3人がともに気に入ったのが、森の野性児ことヤマンだ。「インディアン、嘘、ツカナイ」というような助詞抜きのヘンな言葉使いに人気がある。純朴そうな人柄が好き。

ハスラム

エルバード王国の王子。高貴な生まれのはずなのに、ファルナの影響で? 言葉使いが悪い。真のプレイボーイなのでファルナも気苦労が絶えないだろう。まずその女好きを直せバカモノ。

サオシュヤント

物語の舞台であるイシュバーン全土にその名をとどろかす英雄的な人物。が、実際に仲間にしてみるとイマイチ冴えない。オストラコンに弓をだまし取られたという話も情けないよねえ。

バギン

じじい。イシュバーンで1、2を争う実力を持つ魔道士だが、じじいである。でも、親友の誓いを果たすために勝手に洞窟に行って倒れちゃうのはナシだよな。ファルナがかわいそうだよ。

バルソム

アトルシャンとタムリンが最初に仲間にする相手。ウルワンの酒場でいつも飲んだくれているぞ。酒を飲むと人当たりがよくなる性格は好きだけど、そのヘンな髭の形だけはなんとかせよ。

カルシュワル

レジスタンス最強の戦士。ハスラムと同じくすぐカッとなる困った性格だ。物語の後半ではグチをよくこぼしていたっけ。

ホスロウ

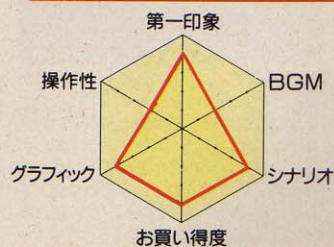
レジスタンスのリーダー。年のわりに気だけはやたら若い。たぶん"熱血"を語らせたら彼の右に出るものはいないだろう。

アトルシャン

実は人間じゃない

ブルードラゴン、それがアトルシャンの正体だ。人間の姿のときは結構ハンサムだけど、気になるのは本来の姿(ドラゴン)に戻ったとき。ドラゴンなりにハンサムなんですかね。

評/ロンドン小林
(再び髭はやしモードに突入)

5段階評価

細かいことは気にせずゴーゴー！

ティル・ナ・ノーグ

シナリオの出来不出来が作品自体の評価を左右する現在のロールプレイングゲーム事情のなか、この『ティル・ナ・ノーグ』のようなタイプが受け入れられるのだろうか？　興味深いところではある。

■システムソフト　MSX2/turbo R　8800円[税別]（2DD）

最初に言っとこう。このゲームは、俺が久々にハマったロールプレイングゲームだ。フフフフ。

ティル・ナ・ノーグでまず目につく特徴はシナリオ作成システムだろう。シナリオコード番号が9桁あるってことは10の9乗だから……とにかく多いんだよ。しかしだからといって「一生遊べるゲームだね」という具合にはまとめられない。だいたいそんなにシナリオがあっちゃ、ひとつひとつのクオリティーなんてたかが知れるでしょ。シナリオ作成システムの利点はあくまでも「このシナリオは自分のためだけに存在してるんだなー」という、ちょっとした精神的優越感が持てることぐらいに受け止めておいたほうがいいと思う。

問題はゲームの基本となる各システムだ。これがかなり練られている。一番気に入ったのは仲間のシステム。普通のロールプレイングゲームでは、主人公の仲間になるべくして存在するキャラクターとしかパーティーを組めなかった。しかしティル・ナ・ノーグでは、言ってしまえば、どこの馬の骨かわからないヤツとも冒険できるのだ。酒場で同行の呼びかけに乗ってきたヤツや、フィールド上、ダンジョン内を移動している最中にバッタリ会ったヤツと即仲間になれるなんて、ちょっと驚いてしまった。これと似たシステムは大昔のゲーム『ブラックオニキス』にもあったけど、これはさらに進んで、異形の生物とも仲間になれるのだ。俺はスライム状の生物を仲間にしてプレーしたぞ。戦闘にあまり協力してくれなかったけど、酒場で酒を飲んだときはワケのわからない言葉を発したりして、なんか愉快なヤツだった（過去形なのは途中で死んじゃったからなのだ。ちぇ）。メンバーの入れ替えがまったくの自由で、しかも一度別れた仲間と再会する可能性が低いという点が、ある意味で感情移入度アップになっているように思う。〝一期一会〟の風情とでも言うのだろうか。だから仲間が戦闘中に死んでしまっても、セーブしたところからやり直さない。でないと、このシステムに対して失礼にあたるもんね。貴重なアイテムを持ったままトンズラされたらちょっと考えるけどな。

そう、仲間にはトンズラするヤツもいるのだ。こういった各キャラの特徴や性格は、話し口調や戦闘時にとる行動に表われる。戦闘システムは基本的にオートで、とくに指示がなければ各キャラが思い思いに行動してくれる。とにかく無鉄砲に突っ込むヤツもいれば、ダメージを受けたら戦闘から離脱してそのまま帰ってこないヤツもいるのだ。敵だけでなく、仲間との駆け引きも重要なポイントになる戦闘システム、俺は好きデス。

そのほかにも基本システム面でかなり凝ったことが数多くなされているけど、決してうざったくない。というのも、プレーヤーに親切な作りになっているからだ。魔法やアイテム名にカーソルを合わせれば用途などの詳しいデータが表示されるし、戦闘シーンにしても、キャラがチョコマカ動くにも関わらずテンポがいいのは嬉しい。優れたシステムを好条件で操作できる快感は、一度味わったら病みつきになるだろう。主流の軟派ゲームに飽き足りない人はドーゾ。

評/ぎーち
（世の中だなあ……）

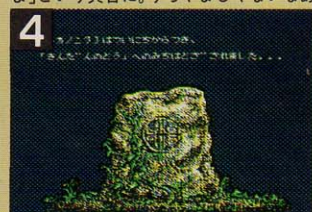
5段階評価

特別読みきり　197-172-619物語　6割がたフィクション編

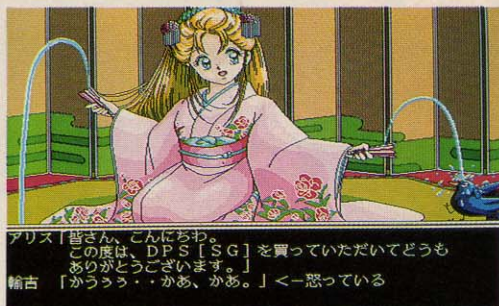
1 たいへんだ！　グッド王様のトカギロが、突然バッド王様になっちゃった。これというのも怪しげな祈禱師たちのせい。オロオロしているラーファフィラ王妃のもとにノコノコ現われた若者こそ、光の世界の力を秘めているという変わり者、シカノニク（21歳、男）なのだ。がんばれよ。

2 荒野をヒョコヒョコ歩いていると、目の前にいきなり赤いプヨプヨが現われた。どうも悪いヤツじゃないみたいだ。シカノニクが「よーしついてこい」って言ったら「ハーイ」だってさ。ま、こんな感じでシカノニクは着実に仲間を増やしていったのだ。案外、ヤリ手かも。この人。

3 凶暴な生き物と戦っていくうちにだいぶ強くなったシカノニク。すると町のピープルは、ここぞとばかりに面倒な依頼を押しつけ始めた。シカノニクは「竜のまくら入手作戦」、「白蛇の呪いを打ち砕け作戦」などを次々と遂行していった。見返りは少ないけど、あまりくじけるな。

4 当初の目的をすっかり忘れ、ただひたすら殺戮の快感を求めるシカノニク。そんな生活は長いあいだ続くはずもなく、ついに胃かいようでこの世を去った。しかし彼の存在は、永遠に語り継がれることだろう。「あんな人になっちゃいけませんよ」という具合に。うらやましくないなあ。

なによりも、夢見るように眠りたい

DPS SG

英国の作家ルイス・キャロルによって描かれたアリスは、永遠の少女の代名詞となりました。そして、その名を会社名としたアリスソフトは、業界一の美少女ソフトを作り続けていくのです。

■アリスソフト　MSX2　6800円［税別］（2DD）

はっきり言ってしまおう、私はエッチソフトというものを否定しない。それどころか、最近のエッチソフトにはあなどれないものが多く、むしろ期待している感さえあるのだ。「MSXの新作ソフトはエッチばかりでけしからん！」なんて声を聞くと、やりもしないでなに言うだぁ！　なんて思うくらいである。なんでそう思うかというと、つまりソフトに大切なのは気合、作る側のよいものを作ろうという心意気が込められているかどうかだと考えているからなのだ。かといって売れればヨシと、意味もなく女の子を裸にしたり、これでもかとばかりに過激シーンをだすだけのソフトは御免である。きちんとしたシナリオがあり、必要に応じてエッチするなら、それもよしということだ。もしへらへらの普通ソフトと、ていねいに作られたエッチソフトがあったら、迷わず後者を選択するだろう。でも、あたしゃ一応女性に分類されるので、エッチソフトでなにしたりはしないよ。

で、DPS　SGなのだが、前作のDPSを遊んでない人のために、簡単にシステムを紹介しよう。DPSというのはドリーム（D）プログラミング（P）システム（S）の略語で、この機械があれば好きな夢をみることができる。そのうえなんと、夢の中でその夢を操ることまでできちゃうんだよね。つまり付属のカートリッジを使えば、まるで現実に起こったがごとくの体験ができるってわけ。

しかし、このシステムはなにもこのゲームが最初というわけではない。まあ、自分の夢を操るなんてのは誰でも考えそうなことだから、たいして目新しさは感じないよね。私はこのゲームを初めてやったとき、竹宮恵子さんの『私を月まで連れてって』というマンガの一編を思いだしたよ。今回このレビューを書くにあたり読み返してみたけど、設定はまるっきり同じ。でも、好きな夢を見続けるために睡眠薬を飲んで眠り続ける人が登場したりして、結局は使用禁止になっちゃうんだけどね。今、もしこのシステムが実在するとしても、やはり使用は禁止されるだろうな。とりあえずゲームで遊ぶだけで満足しときましょ。

さて、気になるシナリオだけど、小説のショート・ショートのノリでけっこう楽しめた。それも最近ありがちな、コマンドをすべて試せばどうにかなるってんじゃなくて、慎重に選択しなきゃゲームオーバーになっちゃうってとこが気にいったな。本当にその場にいて、次にどう行動するかを考えてるって感じられるしね。コマンドの選択によって、次に出てくるコマンドが変わるという点もナイス。おかげで、短いストーリーながらも、何度も遊べるんだよね。またひとつのシナリオをふたつの立場から遊べるという点もよかったな。

なんだか褒め過ぎのきらいもあるけど、本当にそう思ってるんだからいいでしょ。私がとくに気にいったのが『家庭教師はステキなお仕事』というシナリオ。これは家庭教師の大学生とその教え子の女子中学生のふたりの視点に立って遊べるのね。登場する女の子というのが、先生側から見ると健気で清純な女の子。生徒側から見ると、友達に先を越され、焦って手近なとこでロストバージンしようと考えてる今ふうの女の子になってるの。女の子のセリフが、そこらへんの中学生っぽくておもしろかったな。『Fahnen Fliegen』という、ナチスの軍人が登場して女の子を拷問するストーリーはいまいち！　だって拷問なんてねぇ……。『信長の淫謀』というタイトルのシナリオは、あの森蘭丸が女の子になって登場するという、なんともハチャハチャの設定になっている。これが男の子のままなら、昨今の美少年大好き少女たちに受け入れられるソフトになったんだろうな、なんてね。

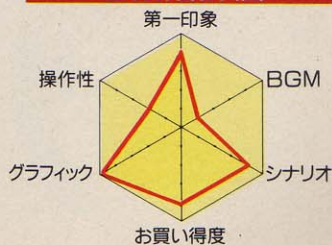
とにかく、今後の追加シナリオの発売が楽しみです。どんどんお願いしますよ、アリスソフトさん。

評/福田ぷるぷる
（慢性睡眠不足）

お楽しみ、美術観賞のお時間です！

最近の中学生って凹凸がしっかりしてますねぇ。いやー私の中3時代っていったら、ただの丸太ん棒（死語）でしたけど。えっ、いまもだ。お相撲さんゲーマーに言われたくないやい。

こりゃまた過激、痛そうだなぁ。でもこのロープ、何メートルくらい使ってるんだろう。そうとう器用な人じゃなきゃ、マキマキできないよね、尊敬。私には一生できそうにないな。

私は眠るとき、右側を下にして寝ます。そうすると、消化によいそうなのです。左側を下にすると心臓に負担がかかってよくないそうです。でもホント？　そもそも誰に聞いたんだ。

もりけんの

すけべで悪いかっ!!

このコーナーを始めてからはや1年余り、最近ちょっとマンネリかな?と思うこともあるけど、まだまだ倦怠期を迎えるのは早すぎる……の巻。

最近、このコーナーがものたりない、という声をよく聞く。すけべ度が落ちてきているということだろうか？　しかし、実際にはそんなことはないはずで、連載開始のころと比べると、徐々に過激になってきているのは確かなんだよね。ページ数にしても、新作ソフト内のすけべソフトを合わせるとけっこうあるわけだし。これでものたりないって一ことは、ようするにキミたち読者の目が慣れてしまった、ということだな。

初めの1回はどんなによかったことでも、何回か繰り返しているうちに、ありがたみがなくなってそれほど感激しなくなる。ま、これはしょうがない。どんなものでも慣れと飽きからは逃れられないんだから。慣れてしまうと、これまでと同じレベルでは満足できなくなって、さらに強い刺激を求めてしまうのが人の性。それがものたりないという感情になって表われるわけだ。まーねぇ、俺だってもっと過激なグラフィックをすべて紹介してしまいたいんだけど、そうしてしまうと、そのソフトを買う必要がなくなっちゃうんで、それはまずい。それと一応雑誌なんで、自主規制という枠もあるし。とくに最近はこの規制範囲が非常に難しい問題なのだよ。

不良図書摘発運動が盛んになってきているのは知っているよね。摘発の対象になっているのは、いわゆる美少女マンガやその系列の同人誌だけだけれど、はっきりいって、いつすけべソフトにその手が及んでもおかしくはない。今まで問題視されずに切り抜けてきたのが不思議なくらいだ。以前、パソコンソフトは規制を受けないという話をしたけど、マンガが規制されるようになったからには、その特権もいつまで続くかわからない。今はまだ､存在があまり知られていないからいいけど、これ以上目立つとそれもどうなるか……。俺はすけべソフトが好きだし、すけべソフトとはいえ、作者はま

ランスII

■アリスソフト　MSX2
6800円［税別］(2DD)

畜生戦士ランスシリーズ第2弾。今回は町を脅かす4人の魔女が相手。ストーリーは6部構成になっている。各ステージごとに、パーティー編成がどんどん変化していくシナリオは、なかなか奥深く、洗練されている。戦闘シーンも前作よりかなりよくなった。

●イラスト/池上明子

めに取り組んで作っているのも知っている。だからこの業界が根絶やしになってしまうのだけはなんとしても避けたいんだ。

ここのところをよーく理解してくれれば、無制限に過激にしていくわけにはいかないことがわかってもらえると思う。ものたりなさに関しては少しガマンしてもらうしかないな。それでもどうしても満足できない場合は、実際にソフトを買って、自宅で遊んでもらうしかあるまい。そうだな、まぁ、今回紹介しているソフトなら十分満足できるレベルじゃないかな。今までのものもほとんどそうなんだけど、本物のソフトにはMマガで紹介している写真の倍以上過激なグラフィックが収められているからね。それに、すけべソフトはエロ本のように、たんに絵を見て満足するだけじゃなくて、シナリオを楽しむものでもあるわけだから、やっぱり実際に遊んでみないと真のおもしろさはわからない。すけべなグラフィックがポンポンでてくるのをただ眺めているだけじゃバカになっちゃうからね。それを見るために多少の苦労は必要ですよ、やはり。1回は本物のソフトを遊んでみるべきだね。

[ドラゴン・シティ]X指定

■フェアリーテール MSX2
6800円［税別］(2DD)

ドラゴン・シティという桃源郷に招かれた少年がこの世界の秩序を取り戻すためやりまくる、というアドベンチャーゲーム。全編これ美少女といったソフトで、女の子の裸が登場しないグラフィックは数えるほどしかない。難易度も低く紙芝居的に楽しめる。

1度はヤリたい 名作ソフト選 12

トワイライトゾーンIII

■グレイト　MSX2　7800円［税別］(2DD)

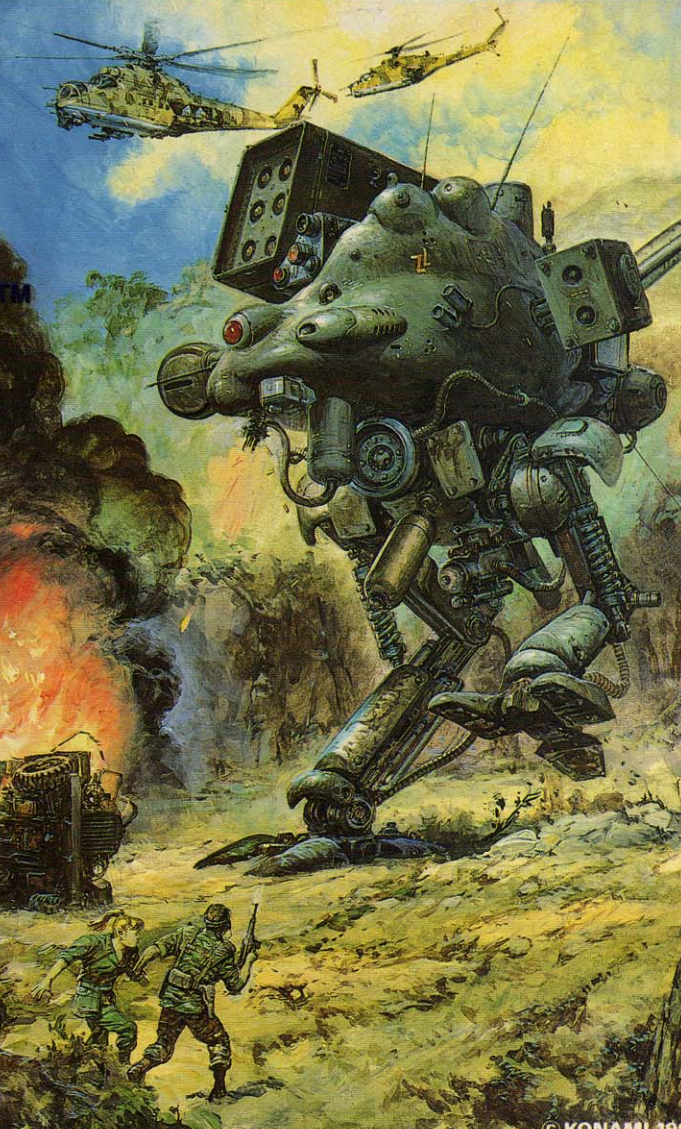
すけべソフトにとってどうしてもなくてはならないものが、女の子の裸だ。当たり前のように感じるかもしれないが、これは意外と重要なことなのだ。いかにして違和感なく裸をシナリオの中に取り入れるか？　ここが問題だ。アドベンチャーならばそんなに難しくはないのだが、それ以外のジャンル、たとえばRPGに入れようと思うとなかなかやっかいだ。シナリオのつながりなど無視して、レベルが上がるごとにグラフィックを出してしまうようにすれば簡単だが、まじめにシナリオに取り組んでいるメーカーはそういうわけにもいかず、毎回新しい方法を考え出すのに頭を悩ませているみたいだ。

しかし、それはノーマルなタイプのゲームに裸を入れようとするからダメなんで、ゲームを初めからアブノーマルにしておけば違和感なく入るのではないか？　という逆転の発想で作られたのが、この『トワイライトゾーン』シリーズだ。今回は3作目を中心に紹介するが、どれをとっても基本概念はほとんど同じ。つまり、勇者対怪物というRPGの基本をそのまま男対女の図式に置き換えてしまったわけだ。モンスターを倒すと女の子になってお礼をされる、というのではなく、女の子は初めから裸で出現し、すけべシーン＝戦闘となっているわけだ。この方式だと普通のRPGシステムが完全にパロディ化できるところがおもしろい。武器がナニなわけだから、当然防具はオカモト製品だ。攻撃アイテムは大人のオモチャ、魔法のかわりは体位と、センスのよさが光っている。

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリー

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE™

TACTICAL ESPIONAGE GAME

©KONAMI 199

潜入・追跡・情報収集……

緊張感あふれるSCCサウンド!!

ソリッドスネークメタルギア2［オリジナル・ゲーム・サントラ］

4月5日発売!

CD◉KICA-7501
税込定価¥1,500

音楽:コナミ矩形波倶楽部(全37曲収録)
〈特典〉楽譜&タイトルロゴ・ステッカー(初回のみ)

発売元●コナミ工業株式会社
販売元●キングレコード株式会社

コナミ レーベル"エンディング"人気投票! あなたの選んだエンディング・テーマがCDになる!

★応募方法:コナミの全てのゲーム・エンディングからBest3をハガキに書いて下記の宛先まで送って下さい。(〆切り日:6月10日まで)
●応募先:〒112東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード(株)「コナミ レーベル"エンディング"人気投票」係

好評発売中!

パーフェクトセレクション スナッチャー&SDスナッチャー

MSXアドベンチャーゲームの名作「スナッチャー」とRPG「SDスナッチャー」から代表曲9曲を選び、フルアレンジ! 矩形波に続くニューアーチストが多数参加した、強力盤!スナッチャーの世界がさらに広がった!

CD◉KICA-1017税込¥2,800

矩形波倶楽部

プロデューサー:安藤まさひろ

プロデューサーに安藤氏を迎えた矩形波倶楽部のデビュー作。オリジナル曲も収録し、矩形波倶楽部の新たな魅力をギッシリ詰め込んだ話題盤。ゲームファン、矩形波ファン必聴のアルバム

CD◉KICA-1020税込¥3,000

文化は力。

一つの茶器が一国の重みを持つ。鉄砲・鉄甲船が戦いの要になる——文化が政治に結びついた時代。
信長シリーズ4作目『武将風雲録』は、安土・桃山時代を現代へと蘇らせる。
覇者の決め手は、文化を、時代を知ること。
全48ヶ国を手にするため男達は走り、戦い、覇を争う。
茶器を手に密約を交わし、鉄砲が、鉄甲船が取り沙汰される乱世の一大絵巻。
美しく鮮やかに、今、物語はつくられる。

ビデオも好評発売中！

信長の野望
武将風雲録
ハンドブック

MSX2
移植開発中

信長の野望
武将風雲録

PC-9801シリーズ:9,800円/withサウンドウェア(CD付):12,200円好評発売中

●PC-8801SR以降:9,800/withサウンドウェア(CD付):12,200円/ハンドブック:1,860円(税込)/CD:KECH-1007:3,000円(税込)/信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ:4,980円(税込)

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、
消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■MSXはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

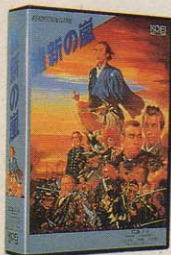
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

KOEI

提督の決断

WWIIゲーム

●MSX2（8メガROM版）：14,800円
（DISK版での発売はございません。）
●ノート型専用ソフト（4月発売予定）：14,800円
対応機種：PRONOTE/98NOTE/Dyna Book/THE BOOK/FM Note Book
●PC-8801SR以降/PC-9801シリーズ/FMR-50/M500 /X68000：14,800円　withサウンドウェア：17,200円
FM TOWNS：16,800円　●ハンドブック：1,860円（税込）
●サウンドウェア　CD：H29E-20006：2,987円（税込）
CT：26CE-1006：2,678円（税込）

維新の嵐

●MSX2（ディスク版）：9,800円
MSX2（4メガROM版）：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）
ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD：H29E-20004：2,987円（税込）
CT：26CE-1004：2,678円（税込）

[水滸伝]
天命の誓い

●MSX2（ディスク版）：9,800円
MSX2（4メガROM版）：11,800円
withサウンドウェア：12,200円/14,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）
ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD：H29E-20003：2,987円（税込）
CT：26CE-1003：2,678円（税込）

●MSX2（ディスク版/8メガROM版）：14,800円
withサウンドウェア：17,200円
●ハンドブック：1,860円（税込）
ガイドブック：910円（税込）
●サウンドウェア　CD：H29E-20009：2,987円（税込）
CT：26CE-1009：2,678円（税込）
●三國志IIにもっと強くなるビデオ：4,980円（税込）

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（ファミコン専用）

■価格には消費税は含まれておりません。

ひも解け、謎解け、歴史解け。

今回はシミュレーション・ウォーゲーム「提督の決断」のご紹介です。
巨大艦隊を意のままに動かす提督となって、戦術を駆使し戦略を尽くすこのゲーム。
太平洋を舞台にリアルな戦いが展開されます。
迫力あるHEX戦や、時代の流れに沿った9編のシナリオもあり、まさに本格派。
「ヤマト」を生んだ宮川泰のBGMにのり、海にかけた男達の夢を体験してください。

大航海時代

●MSX2(ディスク版):9,800円
　MSX2(4メガROM版):11,800円
　withサウンドウェア:12,200円/14,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
　ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア　CD:KECH-1002:3,000円(税込)

信長の野望 戦国群雄伝

●MSX2(ディスク版):9,800円
　MSX2(4メガROM版):11,800円
　withサウンドウェア:12,200円/14,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
　ガイドブック:910円(税込)
●サウンドウェア　CD:H29E-20001:2,987円(税込)
　　　　　　　　　CT:26CE-1001:2,678円(税込)

L'EMPEREUR ランペルール

●MSX2(ディスク版):9,800円
　MSX2(4メガROM版):11,800円
　withサウンドウェア:12,200円/14,200円
●ハンドブック:1,860円(税込)
　ガイドブック(4月発売予定):910円(税込)
●サウンドウェア　CD:KECH-1004:3,000円(税込)

歴史ifノベルズ
信長の野望 覇王の海上要塞
東郷 隆 著
好評発売中!

謙信、信長打倒の上洛開始!
戦国時代の海上砲撃戦を、
イタリア人技術者の視点で描く!

●四六判上製264頁
　定価1,500円(税込)

光栄コミック
維新の嵐 駆けろ龍馬!
脚本/小柳 順治
作画/岡崎 つぐお
近日刊行!

人気ゲーム「維新の嵐」の
世界がコミックで読める!
岡崎つぐおが描き下ろし。
これが英雄、龍馬の青春だ!

●A5判230頁
　定価980円(税込)

光栄コミック
水滸伝 天命の誓い
脚本/三上 修平
作画/鷹羽 遙
好評発売中!

光栄のSLG「水滸伝」が
コミックになって参上!
ゲームで大活躍の好漢たちが
所狭しと大暴れ!

●A5判260頁
　定価980円(税込)

光栄サウンドウェア スペシャルサンプラー

ゲームの感動を
豪華なアレンジで
お聴かせする
サウンドウェア
シリーズを
一つに集約!

●CD:KECH-9001:
　1,500円(税込)

■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。なお、書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

ディスクステーション ＃24

■ドラゴンナイト/エルフ(選べるバージョン)
■ルーンマスター三国英傑伝発売記念特別音楽館
その他を予定しています。

Disc2枚組 ¥1,940(税別)
4月9日(火) 発売予定

●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、ご了承下さい。
MSX2 MSX2+ 200 VRAM128K

バックナンバー

品名	価格	品名	価格
DS4号	1,980円	DSDX＃1ルーンマスターII	3,880円
DS5～7号	1,940円	DSDX＃2魔導師ラルバ	3,880円
ニューDS1月号(CD付き)	2,900円	DSDX＃3にゃんぴ	3,880円
ニューDS2月号 4～12月号	1,940円	真・魔王ゴルベリアス	7,800円
DS＃20(3枚組)	2,980円	アレスタ アレスタ2	6,800円
DS＃21	1,940円	魔導物語1・2・3	8,800円
DS＃22(CD付き)	2,980円	ランダーの冒険III～闇に魅せられた魔術師～	7,800円
DS＃23	1,940円	DS98＃0(PC-9801用)	2,900円
DSSP 春号	3,980円	DS98＃1(PC-9801用)	3,980円
DSSP 初夏号	4,800円	DS98＃2(PC-9801用)	3,980円
DSSP 夏休み号 秋号 クリスマス号	3,880円	DS98EX＃1(PC-9801用)	3,980円

DS創刊準備号から3号までと、3月号は完売しました。4号から2月号までは、在庫が残り少なくなっています。＊創刊準備号から6号まではTAKERUでも購入可。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税＋送料210円を商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。
宛名は「通販の王様」係

Sugoroku Role Playing Game

ルーンマスター

▶STAFF 企画・デザイン＝ケロル土下座ヱ

5月25日(土)発売予定 DISC3

ゴルビーのパイプライン大作戦

日ソ交流新時代へ向けて東京モスクワ間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブロックを組み合わせ、東京からモスクワまでシベリア鉄道に沿ったパイプラインを造るのだ!

4月12日(金) 発売予定

MSX2/2+ Disc1枚組 ¥6,800(税別)

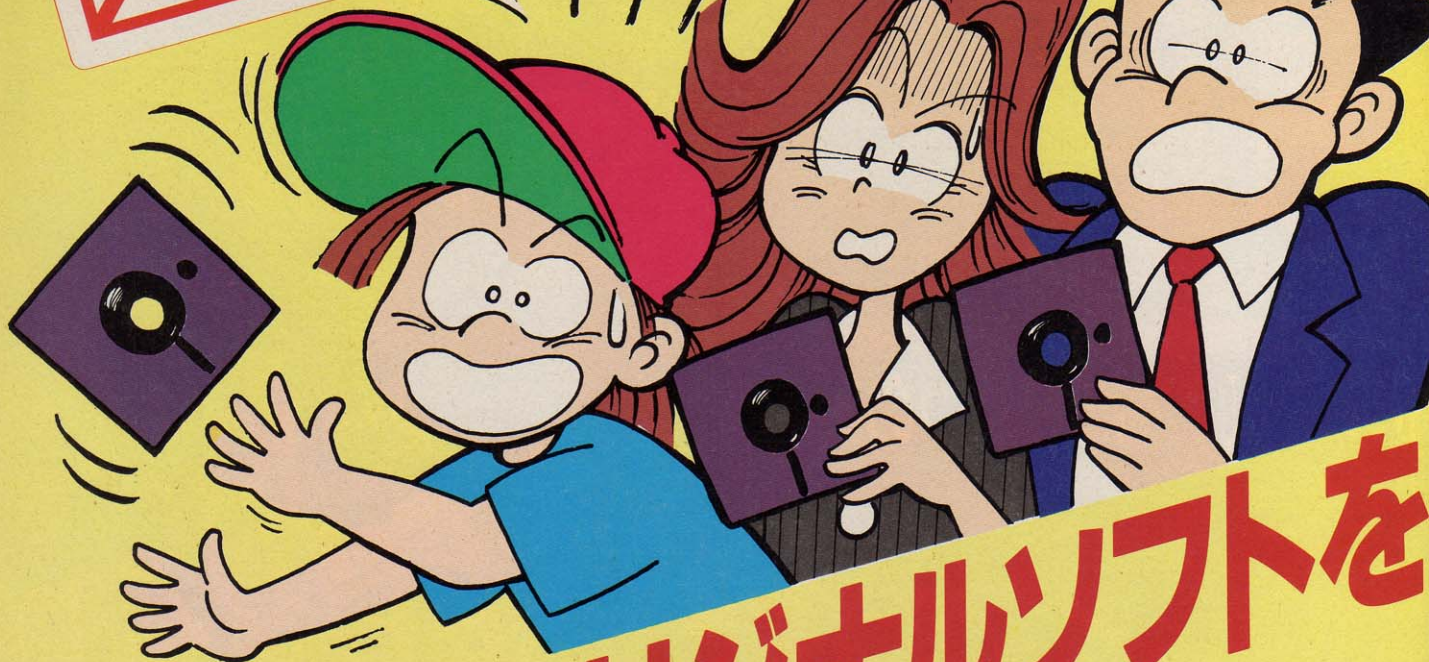
FM-TOWNS Disc1枚組 ¥6,800(税別)

MSX2 MSX2+ 200 VRAM128K

●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧下さい。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン) 株式会社コンパイル

めーみそコネコネ
COMPILE
英傑伝
プログラム=KEMSX
MSX 2 MSX 2+ 2DD VRAM128K
MSXマークはアスキーの登録商標です。
組 ¥6,800 (税別)
もうひとつの英雄史が生まれる!

コピー禁止マーク
ソフトウェア著作権者はバックアップ以外のコピーやレンタル・中古品販売など疑似レンタルを認めません。
No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構
えっ
ギョ!
あなたはオリジナルソフトを持っていますか?
あなたの手にしているコピーソフトにも、オリジナルがあったはずです。著作権法では、オリジナルを持っている場合に限ってバックアップを認めているだけです。もしコピー品が氾濫するような社会になったら、高品質なソフトウェアを開発することさえむつかしくなってしまいます。ソフトウェアの権利を守ることは、豊かなコンピュータ社会の夢を守ること。コンピュータソフトの正しい扱い方について、ユーザーの皆さんから寄せられた質問に答えてみました。
ソフトウェア法的保護監視機構とは?　本機構は、コンピュータプログラムの著作権者の権利を保護するために、知的財産権の侵害行為の監視摘発を行い、コンピュータプログラムの著作物の公正な利用の円滑化を図り、もってコンピュータ文化の発展に寄与することを目的とする団体です。
(•9月10日付けで、コンピュータソフトウェア著作権協会と名称が変わりました。)

ユーザーからのQ&A

パソコンソフトは高いから、レンタルで借りたいんだけど、レコードやビデオは良くて、パソコンソフトは、どうしてダメなの?

A. まず、パソコンソフトが高い理由についてですが、端的に言えば「莫大な開発費がかかる割に、市場規模が小さい」という事です。数千万円あるいは億という開発費をかけた製品でも、何万本と売れるソフトは、ごく稀なのです。また、ビデオ(映画)や、レコード(歌手)は、興業、コンサートと言ったものからも収入は得られますが、ソフトにはそういったものはありません。また、レンタル利用者の85%がコピーをしていると言う現状では、レンタルを認める訳にはいきません。

パソコンソフトを授業で使用するため生徒の数だけコピーしたのだが、なにか問題でもあるのかね?

A. 著作権法違反になってしまいます。たしかに35条では例外として教育機関での複製を認めてはいるのですが著作権者の利益を不当に害さない場合としています。ソフトウェアの場合複製の認められる事はほとんどないでしょう。

私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど…。

A. お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処罰を受けます。

ソフトの中身は買うまでわからない。粗悪なものを買わされない為にもレンタルは必要だと思うのですが…。

A. そういった論理が、レンタルの大義名分となっているようですが、先にも述べたように、善意のユーザーは少ないのです。また、ソフトハウス側もそういった声のあることは承知していて、新商品発売にあたっては、店頭デモや資料等も多く用意しています。また試供品を配布しているところも増えてきました。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クエスト
㈱クリエイトトーワ
株クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケービーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトプロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビービーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ビー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
<91.3.20現在>

2月20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

ソフトウェアのレンタル、あるいは不正コピーを見たり、聞いたりしたら右記まで情報をお寄せください。

ソフトウェア法的保護監視機構事務局
著作権HOTLINE担当　久保田
TEL 03(3839)8783(代表)

コンピュータソフトウェア著作権協会
ソフトウェア法的保護監視機構
〒101 東京都千代田区外神田6-3-8外神田田島ビル4F

ソフトウェアQ＆A

Q 私の会社は小企業でほとんど家族と少しの従業員で構成しています。「家庭内その他これに準ずる」範囲に入ると思いますのでソフトの複製は30条で許されるのではないですか。

A 企業内でのコピーはバックアップ以外すべて違法です。業務で使用するためのコピーですから「私的使用のための複製」は一切認められません。
どんなに小さくても会社は会社です。

Q 私の部署ではワープロソフトを1本購入し、すべてのハードディスクにインストールして使っていますが問題ありますか。

A 著作権法違反です(21条)。
ハードディスクにインストールすることはまさに複製することそのものだからです。
北海道釧路ではハードディスクにソフトをインストールして売買していた電器店が、摘発されました。

Q 私は会社で仕事にレンタルしたソフトをコピーして使ってるんですけど、友達に法律違反だっていわれたんですけど……。

A お友達は正しい事をおっしゃっています。法律では私的使用のための複製は認めていますが、仕事に使う場合は該当しません。ちなみに著作権法違反は3年以下の懲役または100万円以下の罰金という処置を受けます。

Q 私の部署では通常オリジナルを使用していますが忙しくなるとバックアップ用コピーも同時に使用しています。いけませんか。

A 著作権法違反です(21条)。また会社自身も業務に使用したということで罰せられます。バックアップ用コピーはあくまでもオリジナルソフトが破損した時の予備として作るコピーです。

Q 中古売店から買ってきてコピーを取り、すぐに中古品販売店へ売ることはいけませんか。

A オリジナルソフトが破損以外で使用できなくなった場合のみコピーソフトの所有が可能です。(第47条の2の2項)従ってコピーは手許に置けません。

私達、会員会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。バックアップ以外のコピーは違法です。

《会員会社一覧》

㈱アートディンク
㈲アーマット
㈱アシスト
㈱アスキー
㈲アルシスソフトウェア
イマジニア㈱
㈱イメージテクノロジー研究所
㈱インターコム
インテリジェント・システム・ジャパン㈱
㈱ヴァル研究所
㈱ウィンキーソフト
㈱エー・アイ・システムプロダクト
エー・アイ・ソフト㈱
㈱エー・エスー・ピー
㈲エーシーオー
㈱エスシーアール
㈱エス・ピー・エス
エデュカ㈱
㈱エニックス
FA・システムエンジニアリング㈱
㈱エム・エー・シー
㈱エルゴソフト
㈱オービックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
亀島産業㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
㈱クリエイトトーワ
株クレオ
㈲呉ソフトウェア工房
グレイト㈱
㈱ケーエスビー
㈱ケーピーエス
ケンテックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱構造システム
㈱神津システム設計事務所
コナミ工業㈱
㈲コマキシステム研究所
㈱コンパイル
㈱サムシンググッド
㈱ザイン・ソフト
㈱シーアンドシー
㈱シー・エス・ケイ
シエラオンラインジャパン㈱
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱シャノアール
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲ジー・エー・エム
㈱ジェプロ
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱数研塾ネットワークシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラットフォードコンピューターセンター㈱
㈱ズーム
㈱セガ・エンタープライゼス
㈱ソフトウイング
㈱ソフトウェアジャパン
創歩人コミュニケーションズ㈱
ソフトスタジオWING
ソフトバンク㈱
㈱ソフトフロ
ソフト屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
大学生協東北事業連合
㈱ダイナウェア
ダイナミック企画㈱
ダットジャパン㈱
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
㈱テクノソフト
テックソフトアンドサービス㈱
デービーソフト㈱
㈱ディアイエス
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈱東京コンピューターシステム
徳間書店インターメディア㈱
日本アシュトン・テイト㈱
日本エス・イー㈱
㈱日本科学技術研修所
日本化薬㈱
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
日本マイコン販売㈱
日本ワードパーフェクト
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱バックス
㈱パーシモン
パーソナルメディア㈱
パル教育システム㈲
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱日立ハイソフト
㈲ビーピーエス
ビクター音楽産業㈱
㈱ビッツー
ピー・シー・エー㈱
㈱ファミリーソフト
㈲風雅システム
㈱フェイザーインターナショナル
富士ソフトウエア㈱
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業㈱タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
㈱ボーランドジャパン
㈱ポニーキャニオン
マイクロウェア・システムズ㈱
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロソフトウェア・アソシエイツ
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
㈱モーリン
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リットーミュージック
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱
ロゴジャパン㈱

顧問弁護士　森本紘章
〈91. 3. 20現在〉

3月20日現在、151社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております。

turbo R対応

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM[エムエスエックス・ターム]

MSX-TERM

価格12,800円(送料1,000円)

MSX-TERMは、各種パソコン通信へアクセスするための高機能通信ソフトウェアです。オートログイン、エディタ、バックスクロール機能など使いやすさを重視し、高速化の要求にも応えています。

■特長:●インタレースによる漢字40文字×24行表示。●エディタ機能/通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、バックスクロールバッファからのカット&ペーストが可能。●バックスクロール機能。●自動運転に便利なマクロ実行機能/MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転が可能。●プロトコル通信/XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコルTransit2をサポート。●MSX-JE対応。
■対応機種:MSX2、MSX2+、MSXturboR■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2　■メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス MSX-SERIAL232[エムエスエックス・シリアル232]

MSX-SERIAL232

価格20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ伝送*を可能にしたRS-232Cインターフェイスカートリッジです。(*フロッピーディスクに、XON/XOFFによるフロー制御でダウンロードする場合)

■特長:●MSX標準のRS-232Cと同様の非同期通信方式を採用●DMAコントローラとバッファRAMを搭載することにより、9600bpsでのデータ転送が可能。●MSX標準のRS-232CインターフェイスとBASICおよびBIOSの互換性がある。●BASICとBIOSの技術資料を添付。●MSX標準のRS-232Cとあわせてシステム全体で同時に4台まで接続可能。●通信ソフト「MSX-TERM」がそのまま利用できます。●RS-232C規格のDSUB25ピンコネクタ採用。　■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo R　■パッケージ内容:MSX-SERIAL232カートリッジ、マニュアル一式　※注意:ケーブルは付属していません。
▲MSX-SERIAL232は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。

高速で大容量のメディア(HD)をサポート MSX HD Interface[エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス]

MSX HD Interface

価格30,000円(送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。パソコン通信の記録やPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)を大量に保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

■対応機種:国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせ下さい。
▲HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話 03-3486-7114)までお願いいたします。

MSXをより使いこなすためのMSXべーしっ君ぷらす[エムエスエックス・ベーシックン プラス]

MSXべーしっ君ぷらす

価格6,800円(送料1,000円)

MSXべーしっ君ぷらすは、メモリ上のBASICプログラムを即座に機械語プログラムに変換し、15〜20倍の速度で実行できる、実数型BASICコンパイラです。

■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+、MSX turbo R

日本語MSX-DOS2対応

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ

近日発売予定

価格30,000円(送料1,000円)

MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■特長:●768KバイトのRAMを搭載/例えば、MSXViewの実行ディスクをすべてRAMディスクに移すことができるので、MSXViewの操作がたいへんスムースになる。●MMS(MSX Memory Mapper System)仕様に完全準拠/日本語MSX-DOS2のマッパーサポートルーチンにより、ユーザープログラムから増設したRAMにアクセスすることが可能です。●各種ユーティリティプログラムが付属。　■対応機種:MSX2、MSX2+、MSX turbo R　■パッケージ内容:MEM-768カートリッジ、ユーティリティディスク、マニュアル
※注意:MSX2,MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSXのための最新オペレーティングシステム 日本語MSX-DOS2[ニホンゴエムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

価格34,800円〈RAM付〉 価格24,800円〈RAMなし〉(送料各1,000円)

日本語MSX-DOS2は完全に日本語に対応し、大容量メモリをサポート。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムを作ることもできます。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能。さらに、MS-DOSとのファイルの互換も実現しています。

【日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵】 ■パッケージ内容:RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚/マニュアル一式■対応機種:MSX2、MSX2+
【日本語MSX-DOS2 RAMなし】 ■パッケージ内容:ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚/マニュアル一式■対応機種:RAM128KB以上搭載のMSX2専用/ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F・FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128・CX7M/128・YIS805/128・YIS805/256

MSX-DOS2 TOOLS[エムエスエックス ドス2 ツールズ]

MSX-DOS2 TOOLS

価格14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。
※MSX turbo Rにも対応しております。

MSX-SBUG2[エムエスエックス エスバグ2]

MSX-SBUG2

価格19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。大規模プログラムにもスピーディに対応。
※MSX turbo Rにも対応しております。

MSX-C Ver1.2[エムエスエックス シー バージョン1.2]

MSX-C Ver.1.2

価格19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。標準ライブラリが増強され、漢字の使用も可能。
※MSX turbo Rにも対応しております。

Datapack

MSX、MSX2、MSX2+のスペックシート MSX-Datapack[エムエスエックス・データパック]

MSX-Datapack

価格12,000円(送料1,000円)

好評発売中

MSX、MSX2、MSX2+の機能を可能な限り、ハードとソフトの両面から統一的に解説した、MSXのバイブルです。MSXのほぼ全仕様とサンプルプログラムをパッケージにした、MSXユーザー・プログラマ必携のパッケージです。

■内容:●マニュアル編…ハードウェア仕様/システムソフトウェア/MSX-DOS/VDP/スロット/標準的な周辺装置へのアクセスなど●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法/漢字ROMアクセスの方法/VDPのアクセス/VSYNC割り込みなど　■対応機種:MSX、MSX2、MSX2+　■メディア:3.5-2DD

この誌面の表示価格には、消費税が含まれておりません。★MS-DOSは米国マイクロソフトの登録商標です。★MSX、MSX-DOSは、株式会社アスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 **株式会社アスキー**

ASCII

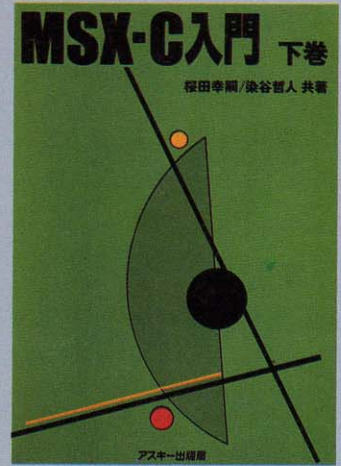
MSXのためのC言語入門 ただいま参上

新発売

MSX-C入門〈下巻〉

MSX-C実践バリバリプログラミング編だっ!

桜田幸嗣
染谷哲人共著
A5判
定価1,450円
(税込み)

文法を知っているだけじゃプログラムは書けない。上巻で文法をマスターした方に、ゲーム作りを通してプログラミングの奥義を伝授。グラフィック画面やスプライト、PSGやジョイスティック/マウスなどの利用が簡単な特製ライブラリ付き。『ヒップマン』や『叩かれモグラ』などのゲームサンプルも満載。

DiSK ALBUM 42

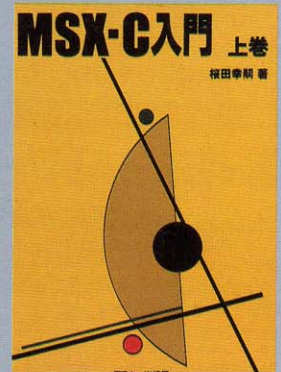
MSX-C入門　上/下巻

対象機種:MSX、MSX2、MSX2+、MSXturboR
メモリ構成:64Kバイト以上　メディア:3.5インチ2DD
価格3,500円(税別)

MSX-C入門〈上巻〉

MSX-Cにジックリ取り組む基礎理解編だっ!

桜田幸嗣著
A5判
定価1,450円
(税込み)

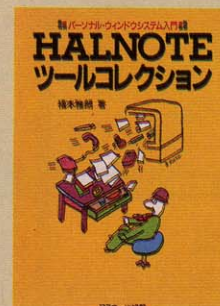
MSX-Cプログラミングの魅力を余すところなく紹介。基礎をしっかり固めておくための解説書。MSX-Cのセットアップ、コンパイル手順、基本的な文法、簡単なプログラミングを解説。MSXユーザーのためのC言語入門書。

MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著　A5判　定価1,240円(税込み)

MSX2+で拡張された19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらにその機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載。

対象機種:MSX2+,MSXturboR
メディア:3.5インチ2DD
価格 3,500円(税別)

パーソナルウィンドウシステム入門 HALNOTEツールコレクション

福本雅朗著　A5判　定価1,240円(税込み)

MacやDTPの世界で注目を集めているWYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。ワープロや作図ソフトだけではない、あなたのパソコン環境を向上させるための活用ツール集。

DiSK ALBUM 32

HALNOTE対象機種
メディア:3.5インチ2DD
価格 3,000円(税別)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

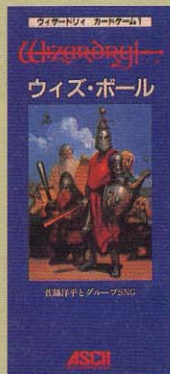
ASCII

◆◆◆◆◆ 近日発売予定 ◆◆◆◆◆

ウィザードリィカードゲーム第2弾!

ウィズ・ボール 拡張キット

佐脇洋平とグループSNE/作　定価2,500円(税別)

好評のカードゲーム『ウィズ・ボール』の追加カード集がついに登場。ウィズ・ボールとこの追加キットを組み合わせることによって、さらにおもしろくエキサイティングなゲームになるのだ。追加されるカードの種類は魔法カード、アイテムカード、ランダム・カード、選手カードの4種類だ。ウィザードリィ独特の魔法がウィズ・ボールの世界で炸裂するのだ。これは迫力あるぞ。

ウィザードリィカードゲーム第1弾

ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE/作　定価2,500円(税別)

ウィザードリィの世界で野球をやる。それがウィズ・ボールだ。鋼鉄の球を投げ、それを鋼鉄のバットで打つ。守るほうも守るほうで、ドラゴン種の選手は空を飛んでキャッチできるのだ。カードゲームならではのプレーしやすさはもちろん、おもしろさも保証つきなのだ。

好評発売中

ウィザードリィ生誕10周年記念

ウィザードリィ マガジン

[ビジネス・アスキー刊] MSXマガジン編集部特別編集

定価1,000円(税込み)

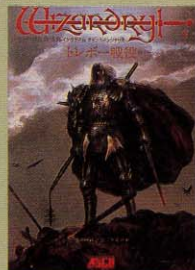
ウィザードリィ・マニアのための、マニアによる雑誌がこれだ。ウィザードリィ生誕10周年を記念して贈る、怒濤の専門誌なのだ。リプレイも載っているぞ。

トレボー戦役

<キャンペーン>

安田均とグループSNE制作

定価5,800円(税別)

ウィザードリィRPGシリーズ初のキャンペーンシナリオ集。リルガミンを含むオリジナル世界エセルナート全域にわたって展開するシナリオなのだ。

Wizardry®

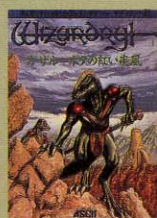
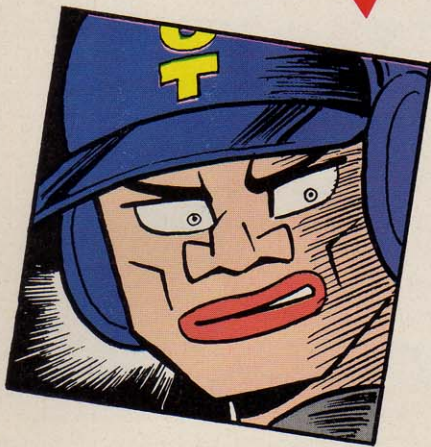
ゲームデザイナー集団、安田均とグループSNEと"ウィザードリィ"のアスキーが贈る

驚異のテーブルトーク RPGシステム

コンピューターゲームをベースにしたテーブルトークRPGとして生まれ、いまでは日本を代表するゲームとして育ったウィザードリィRPG。基本セットの他にも、3種類のサプリメントと1種類のキャンペーン・シナリオ集が発売されているのだ。

ウィザードリィ・ロールプレイングゲーム基本セット
定価5,200円(税別)
ウィザードリィRPGはこれが基本!

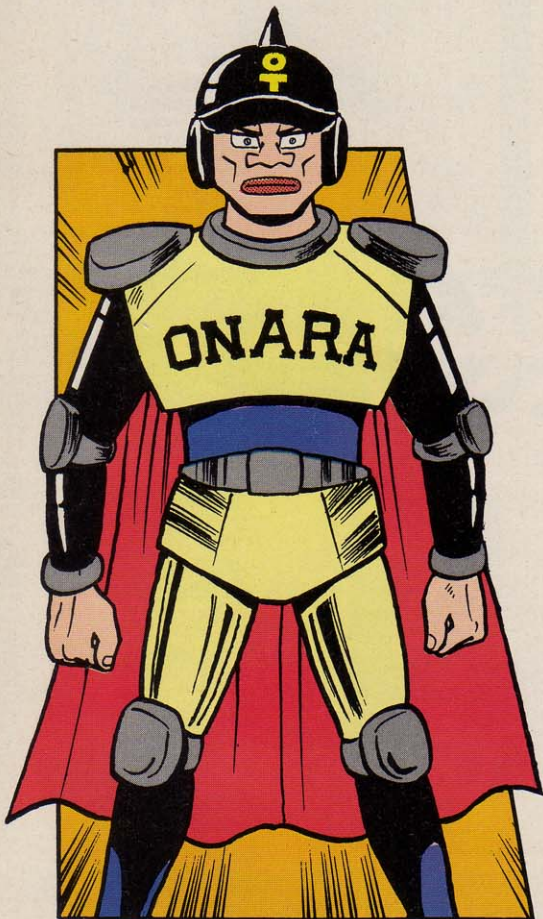
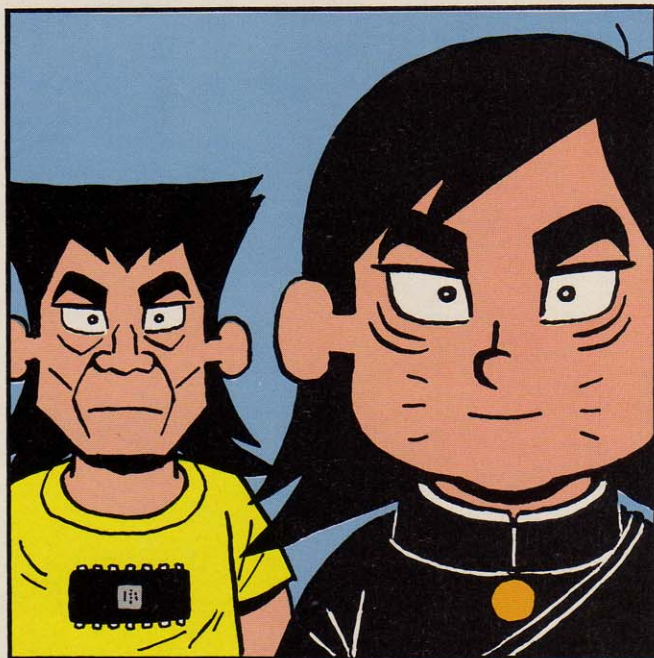
サプリメント01
ダロスの盾
定価3,000円(税別)
シナリオ集第1弾!
『ワードナの帰還』シナリオつき!

サプリメント02
ノームの黄金を求めて
定価3,000円(税別)
シナリオ集第2弾!
『リルミガンの遺産』シナリオつき!

サプリメント03
ガザル=ボダの紅い疾風
定価3,000円(税別)
シナリオ集第3弾!
『ダイヤモンドの騎士』シナリオつき!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

緊張
敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

迫真
各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

壮快
アニメーションを駆使した演出で、戦の結果が一目でわかる。

イラスト/小松崎 茂

好評発売中

標準小売価格9,800円（表示価格には消費税が別途付加されます。）

対応機種：MSX2（VRAM128K）MSX2+、turboRでも動作します。
2メガROM
- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応　マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。

本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーⅡ
黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

あ、それロン！　えーっとリーチイッパツ、ドラドラドラドラドラキュッキュ、ドラキューラー

シミュレーションを極めた！
提督の決断

徹夜でプレーをしても、勝利するまで何週間もかかる。しかし、ひと晩に一度は体が熱くなるような戦いをすることができる。そんなシミュレーションゲームが、この『提督の決断』だ。コマンドやシステムが今までの光栄ゲームとはまったく違う。心してプレーされよ。

■光栄　MSX2/turbo R　1万7200円［税別］

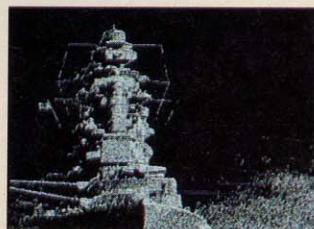
太平洋戦争について

1941年。日本のとるべき道はひとつしかなかった。大国アメリカを敵にまわしての開戦である。

アメリカの経済制裁がこのまま続けば、状況はより一層不利になるばかりであり、かといって日本がアメリカの要求をまるまる承諾することはできなかった。

このころ、連合艦隊指令長官に着任していた山本五十六は、長期戦に持ち込むのは生産力の差から不利とみて、その戦力差を均衡にし、アメリカの戦意を喪失させるという意味で、ハワイ基地である真珠湾攻撃を立案した。

真珠湾攻撃は未曾有の大勝利をおさめた。戦争に対する楽観主義と準備の甘さから、アメリカは開戦後１年間は麻痺状態になるほどの損害を受けたのである。

だが、真珠湾から連戦連勝を続けていた日本も、ミッドウェーで転機を迎えた。アメリカが暗号解読により、日本の攻撃を事前に察知していたのだ。この戦いで日本は空母４隻を失い、それ以後ズルズルと敗北していったのだ……。

⬆日本軍の強さの象徴だった戦艦大和。戦争末期では、悲壮の最後をとげる。

シミュレーションとしての完成度

『提督の決断』では、９本のシナリオが設定されて、それぞれ日本軍とアメリカ連合軍どちらでもプレーできるようになっている。

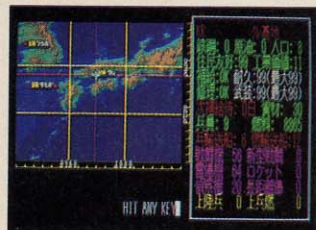
シナリオは戦争直前から戦争末期まで大きな戦いをピックアップして用意され、戦争末期に近づくにつれてアメリカ連合軍有利、日本軍不利に設定されている。このあたりはなかなか史実どおり。

さて、このシナリオの中で、シナリオ１、〝日米交渉決裂〟はロングシナリオとなっている。ほかのシナリオが勝利条件を満たせば勝利なのに対し、このシナリオ１は敵の基地全てを占領するか、敵艦船すべてを沈めなければならない。いわば、開戦から終戦までの戦いすべてがキミの腕にかかっているわけだ。腕に自信のない人は、シナリオ２やシナリオ３から始めるといいだろう。

さて、このゲームはシミュレーションゲームとしての完成度が非常に高い。日本の資源不足、艦船の完成度の高さ、そしてアメリカのズバ抜けた生産力など、史実を非常にうまく再現している。

ちなみに、対戦人数を０人にして、難易度１でプレーした場合、序盤は日本軍が押し、後半はアメリカが押し返してゲームを進めた。turbo Rでも約２日間電源つけっぱなし状態だったぞ。

ゲームでは、戦略や作戦を楽しむだけでなく、実際の歴史、つまり史実ではどうだったか、などを考えながらするとおもしろさが増すだろう。今回の徹底解析では、史実の内容もおりまぜながら、どのように戦ったら勝利していくかをかい摘まんで説明していこう。

⬆シナリオはよく吟味してから決定するといい。初心者はシナリオ２がオススメ。

⬆このゲームの醍醐味は、自分でたてた作戦をいかに実行するかにかかっている。

登場人物の設定 日本軍編

このゲームでは、各人物の能力値はある程度自分で決めることができる。その場合のポイントは、平均した能力よりも、ひとつの能力にすぐれた人物を作成することだ。何度でもスペースキーを叩いて、納得いく数値をだせ。

ここでは、各人物が史実ではどういった活躍をしたかを載せてみた。忘れてはならないのは、史実で日本が犯した失敗、たとえば、水雷屋出身で生粋の戦艦乗りだった南雲提督に、空母部隊をまかせたりしないことだぞ。

◇黒島亀人(くろしま・かめと)

1939年に先任参謀に選抜。抜群の頭脳と、奇抜な作戦を発案できるアイデアマンであった。山本五十六から絶大な信頼を得ており、ハワイ奇襲作戦の具体化を任された。このとき黒島は、自室に素っ裸で何日間も閉じ籠っていたという。

◇田中頼三(たなか・らいぞう)

駆逐艦を主力とする水雷戦隊の司令官。1942年のスラバヤ作戦では攻略部隊を乗せた輸送船団を守りぬき、ガダルカナル攻防戦でも数多くの戦果を上げた。卓越した戦闘指揮能力を持っていたといえる。ゲームでは艦船能力を高めたい。

◇山口多聞(やまぐち・たもん)

日本海軍きっての航空機通で、早くから航空機主兵を唱えていた人物。行動力に富んだ熱血漢で、勇猛果敢な指揮官だった。ミッドウェー海戦では、彼の指揮する飛龍航空隊が、ヨークタウンを撃沈し一矢報いている。

◇伊藤整一(いとう・せいいち)

日本海軍の象徴、戦艦大和の沖縄特攻指揮官。1941年に軍令部次長に着任以来、1944年12月までの長きにわたって戦争指導をし続けた。1945年1月、戦艦大和を旗艦とする残存艦船20隻で特攻をし、大和と運命をともにした。

◇吉川潔(きっかわ・きよし)

勇猛果敢な駆逐艦指揮官。生粋の駆逐艦乗りで、1942年11月の第三次ソロモン海戦では大奮戦した。日米あわせて32隻の軍艦が入り乱れる中、吉川は駆逐艦夕立を指揮し、大戦果を上げたのだ。

◇古賀峰一(こが・みねいち)

山本五十六の戦死後、連合艦隊指令長官に着任。その指揮能力は高く評価されていた。ミッドウェー海戦で大打撃を受けたあと、戦局を少しでも好転させようと艦隊総力を結集した決戦作戦を立案したが、作戦を待たずに戦死している。

◇南雲忠一(なぐも・ちゅういち)

南雲はふたつの重大な失敗を犯している。ひとつは、真珠湾で不徹底なまま帰投したこと。ふたつめはミッドウェーで航空機の運用を誤ったことだ。南雲はもともと水雷屋出身なので、航空打撃戦については得意ではなかったのだ。

◇有馬正文(ありま・まさふみ)

1944年5月27日、アメリカ軍がビアク島に上陸。当時マリアナ諸島の基地航空隊を指揮していた有馬はこれを撃退するため、航空隊を指揮した。続く台湾沖航空戦では、自ら戦闘機で出撃。被弾すると敵空母めがけて突進、自爆した。

◇山本五十六(やまもと・いそろく)

1939年に司令長官に任命される。真珠湾攻撃、ミッドウェー海戦、ガダルカナル島での数々の海戦など戦史に残る大作戦の立案、総指揮をした人物。ソロモン海戦の前線視察中に暗号解読をしたアメリカ軍に待ち伏せされ、戦死した。

◇栗田健男(くりた・たけお)

ミッドウェー海戦では重巡洋艦4隻からなる第7艦隊を指揮していたが、これといって功績は残していない。また、1944年のレイテ沖海戦でも、おとり部隊が奮戦する中、レイテへの突入をためらい反転帰投してしまった。

隠れ太平洋戦争マニアみーっけた

匿名希望の Y氏の場合

編集部(以下編) いやー驚きですね。まさかアナタが太平洋戦争のマニアだったなんて。しかも小学生時代からの。こりゃすごい。

匿名希望(以下匿) そうでしょ。でも名前とかは内緒ね。みんなにバレたら恥ずかしいから。

編 えー、何でぇ？ べつに恥ずかしいことじゃないよ。僕がガンダムのプラモ作って遊んでたころに、大和とか武蔵とか、渋いウォーターラインシリーズのプラモ作ってたんでしょ。僕がマンガ見てたころに、戦艦大百科とか読んでたなんて、やっぱりすごいですよ。

匿 そうそう、学校で戦艦の本を読んだのがきっかけだったね。それ以来、すっかり戦艦マニア。

編 好きな兵器とかあります？

匿 やっぱりほら、当時最速だった駆逐艦島風。島風はいいね。速いっていいよ。やっぱり。

編 小学生のぶんざいで、戦艦のスペック覚えまくったらしいですね。

匿 馬力とか速度とかね。本をたくさん読んだおかげで、いつ真珠湾攻撃したとか、ミッドウェーがどうしたとか覚えちゃって。

編 生意気な小学生ですね。

匿 ナイショね。

鹿野 てつまさーん、電話。

匿 7934に回してんかー。

⬆ウォーターラインシリーズは部品の噛み合わせが悪く、作るのが難しい、とのこと。

ドキドキ兵器コラム

駆逐艦島風

排水量　2567トン
速力　40.9ノット
主砲　12.7センチ×6
魚雷発射官　15門

このころの駆逐艦はだいたい36ノットから39ノットぐらいだったので、試作艦とはいいながら40ノット以上出した島風は事実上、世界一速い駆逐艦だったのだ。また、エンジンを作るのに時間がかかるため、同型艦は作られなかった。『提督の決断』では、残念ながら登場していないようだ。

登場人物の設定 連合軍編

日本軍の将校を紹介したんだから、次はアメリカ連合軍の将校を紹介しよう。アメリカは開戦当初、質のいい艦船を保有していないため、強力な艦船をひっさげてやってくる日本軍には何度も泣かされるだろう。

しかし、そこが我慢のしどころ。ここを耐え忍べば、その恐るべき生産力で、ぞくぞくと新鋭艦が完成していくはずだ。

レーダーや、探知機などの質もよくなってくるので、そうなったらガシガシと反撃すべし！

◇W.F.ハルゼイ

航空戦力を主戦力にした海軍戦略に長け、日本海軍にとって最も恐るべき強敵だった。派手な性格と風格から、ブル(猛牛)と呼ばれていた。51歳で強引にパイロットの教育を受け、卒業後は空母サラトガの艦長になった強者だ。

◇M.A.ミッチャー

アメリカ海軍航空のパイオニアである。早くから航空機による海上戦闘を研究し、太平洋戦争ではその理論を実践する場となった。陸上基地から発進するように作られたB-25爆撃機を、空母から発進させるなど、奇抜な作戦を考えた。

◇R.A.スプルアンス

太平洋戦争において、猛将と恐れられたハルゼイとは対照的に、智将とたたえられた人物。ミッドウェー開戦では、冷静で緻密な判断で戦闘指揮をとり、空母４隻を含む10隻を葬って日本艦隊を撲滅させている。

◇W.A.リー

第三次ソロモン海戦で日本の艦隊にとどめを刺し、その戦力を再起不能にさせた提督。ソロモン海戦では、戦艦2隻、駆逐艦4隻の部隊で日本艦隊と交戦、日本の戦艦霧島を撃沈するなど、戦功を上げている。

◇M.B.ブローニング

アメリカ海軍の智将といわれたスプルアンス大将がその名を轟かせたミッドウェー海戦時の参謀長が、このブローニング大佐である。ミッドウェー勝利のカギである全航空機149機の発進など、勝利への貢献度は大きい。

◇H.E.キンメル

太平洋戦争勃発直前にアメリカ太平洋艦隊司令官に任命され、ハワイに赴いた。そこでキンメルは重大なミスを犯す。最初に攻撃されるのはフィリピンであろうと考え、ハワイ基地防衛に関しては何の協議もしていなかったのだ。

◇C.W.ニミッツ

開戦間もない1941年12月から終戦まで、太平洋戦争のほぼ全期にわったってアメリカ太平洋艦隊司令長官を務めた。真珠湾で撲滅したアメリカ艦隊を約１年で立て直し、卓越した戦略と指揮によってアメリカに勝利をもたらしたのだ。

◇F.J.フレッチャー

世界の戦争史上、初の空母対空母の海戦となった珊瑚海海戦で、空母ヨークタウン、レキシントンを持つ第17機動部隊の司令官として戦った。瞬時の判断力に優れ、臨機応変な戦術で日本の航空機多数を落としている。

◇F.C.シャーマン

太平洋戦争の後半、空母部隊を指揮してフィリピン攻略をめぐる海戦で功績を上げた。1944年10月のレイテ湾では、栗田提督の指揮する艦隊を発見。猛然とこれを攻撃し、日本艦隊の要であった戦艦武蔵を撃沈している。

◇P.ベリンガー

真珠湾攻撃のときに、ハワイ海軍航空隊司令官であった。日米開戦時には、まずハワイが攻撃されるだろうと予言した数少ない指揮官のひとりである。彼の意見がきちんと受け入れられていたら、真珠湾奇襲はありえなかっただろう。

隠れ太平洋戦争マニアみーっけた

Mマガのえらい人 宮野編集チョの場合

編集部(以下編)　あれー、宮野編集チョも太平洋戦争に詳しかったんですか？　そりゃ初耳。

宮野　そう。ワリとね。詳しい人だよ。何でも聞いて。ヒック。

編　あれ、顔が赤いですよ。なんだか息も臭いし。さては酔っぱらってますね？　ねえ。

宮野　僕はね、小説や映画が好きだったの。太平洋戦争関係の。

編　ねえねえ、どこで飲んでたんですか？　こんな時間に。

宮野　ビデオもいろいろと見たな。もうタイトル忘れちゃったけど。

編　誰と飲んでんですか？　なかなかヘロヘロじゃないですか。

宮野　好きな兵器は船よりも航空機だな。えーとアレなんてったっけ。

編　まだ夕方ですよ。ねえ。今日はこれから校正とか残ってるんじゃないんですか？

宮野　飛行機、キーンって。ウィ。うおー、ロンドンどこだー！

編　あ、暴れないでください。

小林　あ、宮野さんいたんですか。１階にシステムソフトの方がいらっしゃってますが。

宮野　あ、ちょっとシステムソフトの人と外へ出てきます。戻りは10時ごろの予定で。

編　あ、あんまり飲み過ぎないでくださいね。

⬆太平洋戦争のことを熱く語ってくれる予定だったが、なぜかこのような結果に。

ドキドキ兵器コラム

零式戦闘機

最大速度　544.5km
航続距離　2.378km
武装　20ミリ機銃×２
　　　7.7ミリ銃×２

開戦当初、ズバ抜けた旋回性と航続距離、強力な武装と上昇性能などでアメリカ軍を圧倒した戦闘機。防御の面で弱かったが、格闘性能のよさがそれを補った。正式名称は三菱零式艦上戦闘機という。戦争中盤になるとアメリカ軍もヘルキャットなどの高性能戦闘機を開発。零戦はその優位性を失った。

シナリオ選択

千里の道も一歩から。このゲームのプレー時間はかなり長く、しかも難易度が高い。ここでは迷える小羊のあなたに、勝つためのアドバイスをしていこう。

まず、ビギナーならゲームに慣れるという意味で、シナリオ2の〝真珠湾攻撃〟から始めるといいぞ。担当はもちろん日本軍。このシナリオでは、まだアメリカはたいした艦船を保有していないので、質で上回っている日本軍が使いやすい。また、シナリオ2は勝利条件が(ほかに比べて)易しいので、初心者にはもってこいだ。

しかし、最初から本格的にプレーしたいのであれば、シナリオ1の〝日米交渉決裂〟を勧める。このシナリオは、開戦から終戦まで一切の戦略が、プレーヤーに任されているため、シミュレーション慣れしている人でもかなりてこずるはずだ。また、オレサマはシミュレーションゲームの神様だ、矢でも鉄砲でも軍艦でも持ってこい！と豪語する貴兄なら、シナリオ9の〝大和特攻〟の日本軍で勝利を目指せ。しかも難易度10。

出航前の作戦

プレーが始まったら、まず何をすればいいか。それは作戦の決定だ。シナリオ1なら、陸軍と海軍が合同で攻撃目標を決定する会議をするはずだから、ここで今後の侵攻作戦を決定する。

もしここで陸軍の賛同を得ることができなくても、悲観することはない。作戦内容は、ゲーム中何度でも変更可能なのだ。どうしても陸軍が納得しないときは、陸軍がたてた作戦を承諾し、あとで会議をしなおせばいいのだ。

次は艦隊の編成と補給だ。シナリオ1の全艦船と、シナリオ2以降の編成前の艦隊は燃料搭載量0。当然、艦隊編成後に補給してやらねばならない。ここで、戦闘機と雷撃機の搭載もするわけだが、1隻にどちらか偏って搭載したほうがいいだろう。また燃料の補給だが、一度に全艦船の補給をするよりあらかじめ、先に出航する艦隊を決めておき、順番に補給したほうが効率がいいぞ。

また、修理も有効な手段だ。母港で完全修理を選べば、対艦攻撃力や搭載機数拡大、速度アップなどが現在の技術の限界まで行なえる。軽巡洋艦や軽空母にしてやれば、大幅に戦力アップする。

艦隊出撃ス！

各艦隊の補給、修理が完了すると、いよいよ出航だ。また、補給、修理中はなにもすることがないと思ったら大間違い。会議をして戦争態勢を整えるのだ。同盟国に技術供与を要請したり、兵器生産をしたりする。

また、常に自分が指揮する第一艦隊を優先して考えてはいけない。編成で第一艦隊の戦力を弱めて母港に残し、自分はブレーンとして母港で作戦の指揮に徹する。つまり第二艦隊以下に頑張ってもらうのも手だ。いざとなれば、いつでも第一艦隊が出航、援護できる態勢も同時に整えておくこと。

さて、いよいよ出航する。艦船のスピードはよほど急いでない限り、最高速度の半分くらいで航行したほうがいい。ヘタに故障してスピードダウンしたり、兵員の疲労度が上昇するのは好ましくない。

また敵の基地もしくは艦隊に向けて出航中は何をするべきか。時間に余裕がある場合は訓練をしておくことも考えられる。乗務員の練度を上げて、戦闘時の空撃、砲撃命中率を向上させるわけだ。

敵艦隊や基地に接近してきたら、迎撃を受けないように戦闘機を飛ばしておく。また敵艦隊の正確な位置と戦力をリアルタイムで摑むために、索敵機を飛ばしておくのも効果が高いぞ。

出航して、目的地に着くまで、ダラーっと待ってては、戦いに勝利することはできないのだ。

索敵の結果、付近に敵艦隊を発見したら、すみやかに攻撃態勢に移ること。しかし、場合によっては見逃したほうがいいこともある。

たとえば、目的地に向けて隠密行動中だった場合、しかも敵艦船が輸送船団だったりしたら、たかが輸送船のために、わざわざ自軍の位置を教えることはないわけだ。

ここで攻撃のときのアドバイスを。攻撃には空撃、砲撃、上陸があるが、敵の艦隊を目標にするなら、空撃か砲撃を選ぶ。空撃の場合は、準備に時間がかかり、この間空母が無防備状態になるので、敵が航空機を飛ばせない夜間に準備をするといい。また、攻撃位置を指定するときは慎重に。位置がずれると空振りしてしまうのだ。

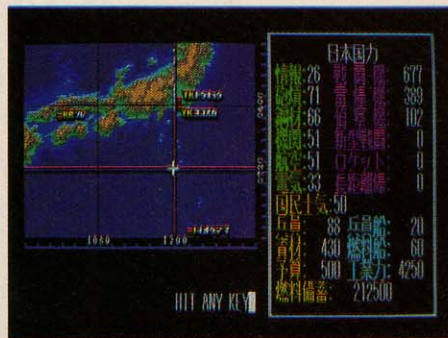
一方、基地攻撃が目的ならば、空撃、砲撃、上陸の順に行なうと効果的。まず、航空機で敵戦力を崩し、次に艦船砲撃で大打撃を与え、最後に兵員を上陸させ基地を占領する、これがセオリーだ。

ちなみに航空機に積む武装は、艦船相手なら魚雷を、基地相手なら爆弾を装備すれば、高い効果を期待できるぞ。

今回はページ数がこれで尽きてしまった。次回はシナリオ別に突っ込んだ解析や各兵器が史実ではどんな活躍をしたか、またゲームではどう使えばいいかなどを解析していくぞ。

数値は、このように平均化するよりも、1ヵ所にまとめてわけるほうがいい。

この陸軍のおやじは、頑固で困る。手柄たてりゃいいんだろう、手柄。

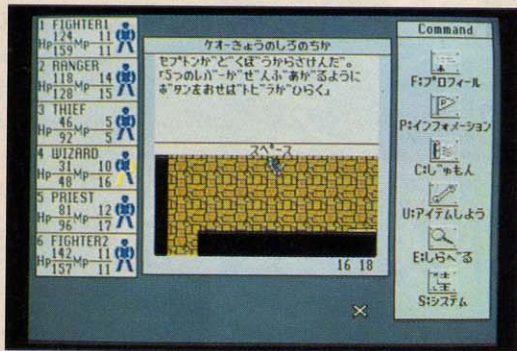
編成は、よーっく考えてからすること。作戦内容にあった編成をするのがよい。

日本の国力を増強させよ。とはいっても限界が……。

サブクエストを一気に紹介！　でも道のりはまだまだ遠いのだ

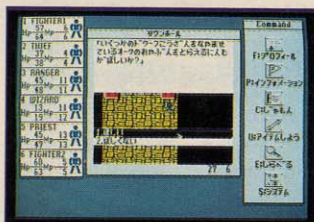
ファンタジーⅣ

英雄の血脈

先月の徹底解析では、オークの村に行ってオークの長であるコーを倒すところまでを紹介した。今月はCharon's　Staffを手に入れるところまでのサブクエストと、実戦に役立つ情報を解説する。

■スタークラフト　MSX2・2DD　9800円［税別］

1 スカンポートの町	7 ティリスの町	13 タウンホール
2 フラグラーの町	8 ピパコットの町	14 キャッスルバウム卿の館
3 ペンデルトンの町	9 ケオー卿の城	15 クラウン・イン
4 ペンドラゴンの町	10 ゲルマン・イン	16 オークの村
5 デルタの町	11 大きな宿屋	17 ドワーフの鉱山
6 ペルノアの町	12 ロイヤル・イン	18 ノーザン・イン

先月でも書いたように、『ファンタジーⅣ』はいくつかのサブクエストと大きなひとつの本クエストで構成されたゲームだ。ゲームの最終目的は本クエストを終わらせることだけど、パーティーはその前にタウンホールで与えられた任務を次々とこなしていき、まわりから実力があることを認めてもらわなければならないのだ。つまり、サブクエストを終わらせないことには本クエストにチャレンジする資格さえももらえないわけね。

さて、今回は徹底解析に入るまえに、ちょこっと先のストーリーを教えてあげることにしよう。このゲームの本当の目的は、１年前にスカル諸島へ探検してから行方不明になっているゲオフリー卿を捜し出すことだ。今から２年前、ペンドラゴンからもっとも離れたスカル諸島で船の消失事件が相次ぐようになった。そこで、この原因をさぐるためペンドラゴンの現領主であるゲオフリー卿がスカル諸島を調査しに向かったのだが、その彼自身も行方不明になってしまったのである！　スカンドール島の人々はこの事態に不安を覚える者が増えており、なかには魔術師ニカデモスが生き返ったのではないか、と心配する者もいるのだ。

⬆初めはタウンホールに行って、何か任務をもらわなければならなかった。

⬆タウンホールにもモンスターはいる。レベル３ぐらいは上げておいてね。

知ってるとタメになる「ファンタジー」中級講座

1 70の呪文を使いこなせ

○使う呪文は限られているぞ

『ファンタジーⅣ』で使える呪文は全部で70もある。呪文ひとつひとつの効果はさまざまな種類、レベルに分かれているが、実際に使う呪文はごくわずか。そこで今回は、絶対に必要になる呪文、必要最低限ないと困る呪文の紹介をしていきたい。

まず、敵との戦闘やワナに引っかかったときにチェックしておきたいのはキャラクターのHP（ヒットポイント）だ。死んだキャラクターを蘇生させる、リサレクションという呪文もあるにはあるが、高レベルの僧侶でないと唱えることはできない。同じくキャラクターの体の一部が消失した場合も、中レベル以上の僧侶が唱えることができるヒーリング4がないと治療することさえできないのだ。

こういった回復系の呪文の次に大切な呪文が、戦闘用の補助呪文。とくに魔法を使う敵と戦うときは、相手を混乱させて魔法を使わせなくするコンフュージョンを使いたい。魔法のかかる成功率も高いし、全体魔法なので効果は非常に高い。また、眠らされた仲間を起こすアウェイクも中盤以降お世話になる呪文だ。攻撃呪文より戦闘補助呪文のうまい使い方を考えよう。

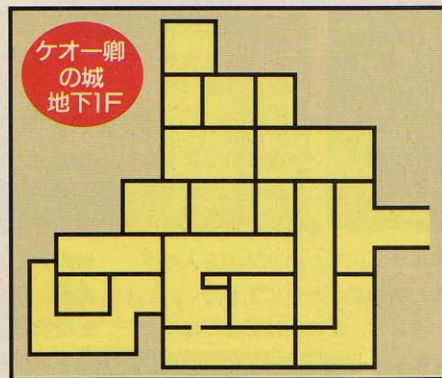
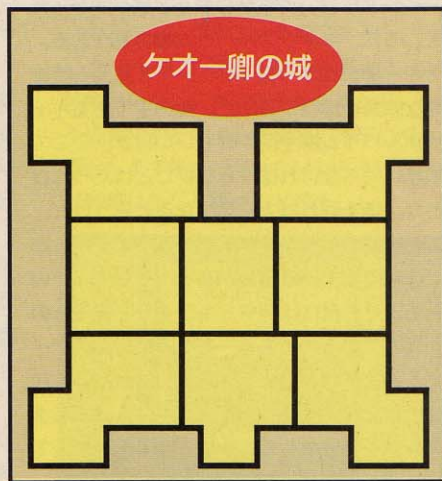
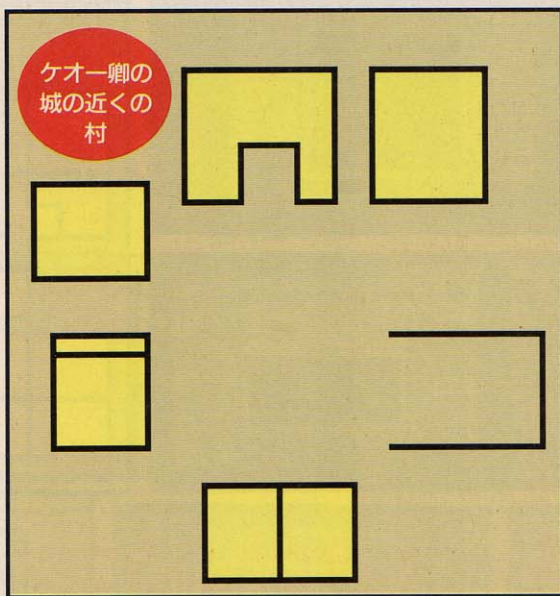
⬅⬆レベルが上がっても唱えられる呪文の数はわずか。僧侶と魔法使いは必ずパーティーの中にひとりは入れておこう。

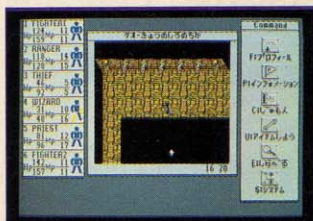
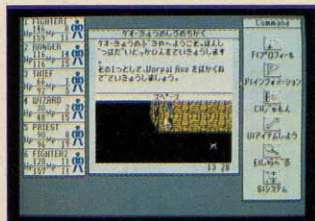
ケオー卿の城

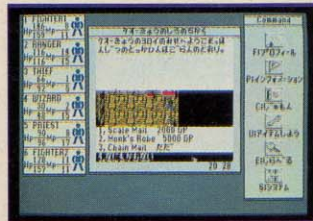
独房に閉じ込められたセプトンを救出せよ

タウンホールで受けた最初の任務を終えたら、次はペンドラゴンを南下したところにあるケオー卿の城へ行ってみよう。この城にはセプトンという人物が捕らえられている。つまり、このセプトンを助け出すことが新たな任務となるわけだ。モンスターも以前よりずっと強くなっているので、HPの残りに気を配って冒険すること。

セプトンは城の地下に監禁されているが、彼を助けるには10個あるスイッチ式のロックをうまく組み合わせて扉を開けなければならない。一度間違うとやり直しがほとんどきかないから、スイッチを押す前に必ずセーブすることだけは忘れないようにしたい。

また、この城の近くには村があることも知っておいたほうがいい。ケオー卿の城のフィールドに入ったら、城に入らずにそのままずっと西に歩いていくとその隠された村にたどり着くことができるようになっている。この村には武器屋と防具屋のふたつがあるが、どちらの店も変わった商売(?)をしているので、一度は寄ってみたほうがいいだろう。とくに、武器屋に置いてあるVorpal Axeは絶対に手に入れておきたい。後々必要になってくる重要なアイテムなのだ。

ケオー卿の城の近くの村

⬆こちら側のレベルが上がっていればケオー卿はそれほど強くない。

⬆ゲーム序盤の最大の謎がこいつだ。5つのレバーをすべて上げるには……?

⬆ケオー卿の城の近くにある村の武器屋。Vorpal Axeを交換してくれる。

⬆こんなところに村への抜け道が!周りを調べればすぐわかることだけど。

⬆村にある防具屋は、Scale Mailをタダで売っている。でも、本当なの?

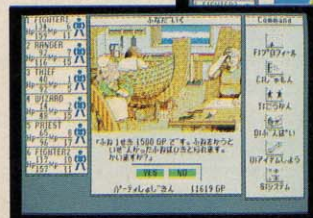
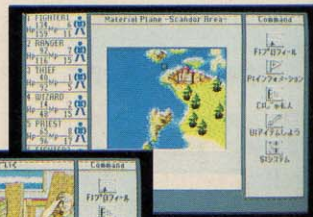
2 船を買って航海しよう

○Navigationの技能について

スカンドール島に点在する町のなかに、港がある町がいくつかある。こういった町には必ず船大工がいるはずだ。もしパーティーに十分な資金があるのなら、船を購入して航海に出てみることをお勧めする。

航海の方法だが、やり方さえわかれば結構簡単だ。まず、船を手に入れてから町の外に出てみよう。町の海側に1マスだけ色の違うカーソルが表示されるはずだ。そこにパーティーを移動させると、船に乗ったことになる。急流が流れている島の外に出ようとしなければ、船でどこにでも行けるはずだ。ただし船から降りるには、もう一度港町に戻らなければならないことだけは忘れないこと。

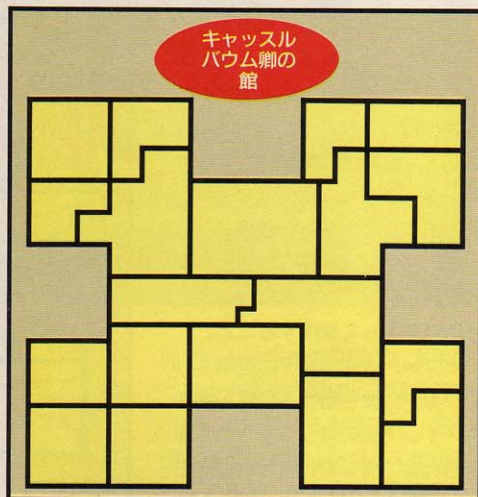
また気をつけてほしいのが、船を操舵するために必要なNavigationという技能の数値である。この技能の数値が最低でも50は欲しい。あまりにこの数値が低すぎると、船を思うように動かせなくなってかえって危険なことになる。万が一の場合に備え、パーティーのひとりぐらいはこの技能を練習させておこう。

まあ、魔術師がTransportationの呪文(町から町へテレポートする呪文)を覚えていれば無理して船に乗る必要はなくなるんだけど……。船の旅もなかなかオシャレなのでは。

⬅⬆1隻1500GPというお値段ははたして安いのか、はたまた高いのか。今のところ、無理して乗る必要はなさそうだ。

キャッスルバウム卿の館　水中にあるアイテムを取り出すには?

ペンドラゴンの町からずっと東へ向かったところに、キャッスルバウム卿の館がある。ケオー卿の城から南下していくと見える特徴的な四角い建物が目印だ。館の主であるキャッスルバウム卿を倒すのもいいけど、ここで本当にやらなければならないことはたったひとつ。歩き回ればすぐ見つかると思うけど、この建物のどこかにザーザーとパイプから水が流れて出ている場所がある。そして、その水たまりの奥には何やらキラキラと光るものが落ちているのである。ちなみに、このアイテムの正体はMagic Throwing Starという超強力な武器。どうしたら水の中に入ってもダメージを受けなくなるかは、ちょっと考えてみればすぐにわかることだと思うよ。

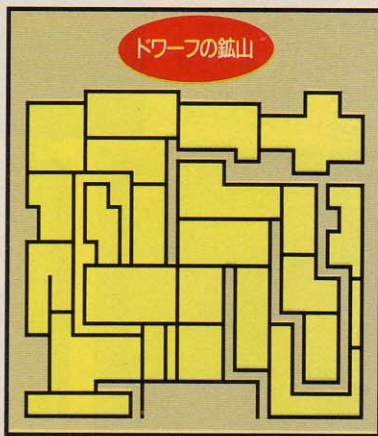
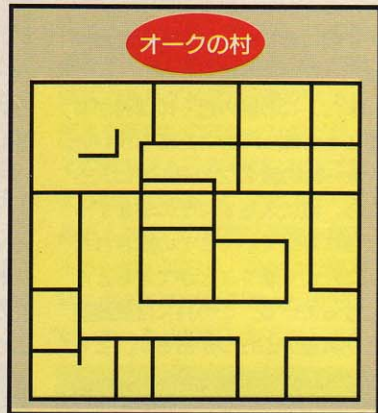
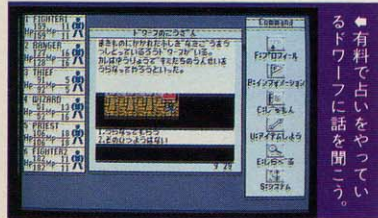
⬅キャッスルバウム卿は倒してしまっても問題ない。

➡水の中に入っても平気な状態になればいいわけだな。

CHECK POINT　Charon's Staffを手に入れるには

先月から今月にわたっていくつかのサブクエストを紹介してきたけど、じつはこれ、すべて本クエストで関係することになる魔法のアイテム、Charon's Staffを入手するための手がかりにすぎない。というより、この杖はあなたはサブクエストを終了しました、という証なんだよね。このアイテムがどんな効果を持っているのかはまだ秘密だけど、今回はこの杖の入手方法を特別に教えてあげよう。ま、教えたからってすぐに終わらせることはできないと思いますが。

まず、Charon's Staffを手に入れるにはまず3つのアイテムをそろえることから始めなくてはならない。そのアイテムがMagic Frail、Magic Compound Bow、Magic Throwing Starの3つ。この3つを集めることができたら、ケオー卿の城の近くの村にある武器屋に行ってVorpal Axeと交換し、さらにそいつをドワーフの鉱山にいる占い師に頼んでWriting Penに交換してもらうのだ。

最後にCharon's Staffのある場所だけど、大きな宿屋の2号室に届けられるようになっている。とにかく大変です。

⬅開かない扉。Bone Keyさえあればいいんだが……。

⬅有料で占いをやっているドワーフに話を聞こう。

3 戦闘はこまめにチェック

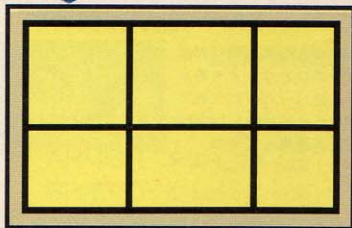
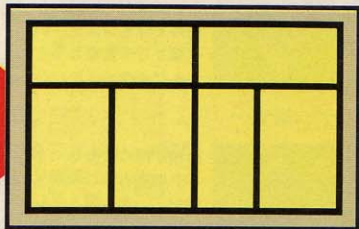
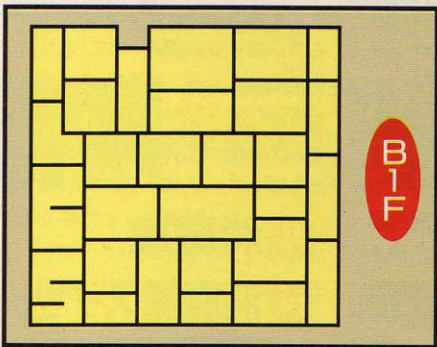
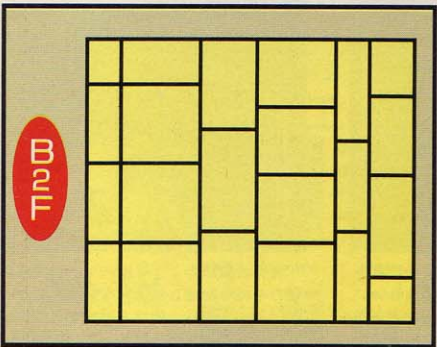
○より効率的な戦い方を目指せ!

ファンタジーで代々受け継がれている伝統に、戦闘時にパーティーのメンバーそれぞれに命令を細かく指示できるようになっている点がある。敵を直接攻撃するときの攻撃方法がここまで細分化されているのは、このシリーズならではの特徴だろう。モンスターの頭部か胴体に狙いを定めた攻撃を行なう"狙い討ち"、戦士だけが使える"突進"、攻撃の熟練度を要するかわり敵に2度切りかかることができる"攻撃"、敵に1度だけ激しく切りかかる"突き刺す"、ダメージは少ないかわりに敵に3〜4度す速い攻撃を仕掛けることのできる"切り下ろす"と、武器による攻撃だけでも5種類の選択肢に分かれている凝りようなのである。

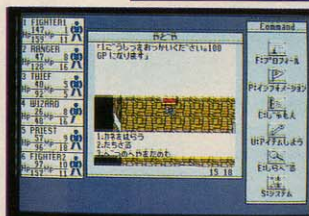
しかし、1回戦うごとにこんな細かい指示をメンバーに与えなくてはならないのは、時間がかかる。そこでお勧めしたいのがオートバトルとの併用だ。じつは、オートバトルでもそこそこの戦い方をしてくれるので、よほど味方が危険な状態に追い込まれているときや相手の魔法攻撃を封じたい場合以外は直接命令する必要はないのだ。

また、パーティーの両側が一番敵の攻撃にさらされやすいことを知っておこう。魔術師や僧侶のようなHPが少ないキャラクターは、中央に配置してあげるようにしよう。

⬅⬆パーティーの状態は常に把握しておくこと。隊列の順番も打たれ強さ(HPの大きさ)を考えて配置してみよう。

宿屋の地下は秘密だらけのダンジョンだった!

ペンドラゴンの町からすぐ北に位置する〝大きな宿屋〟。ほかの宿屋には〝ロイヤル・イン〟とか〝クラウン・イン〟といったしゃれた名前がつけられているのに、なぜこの宿屋だけこんなにカッコ悪い名前がついているのでしょうか。なんたって、〝大きな宿屋〟だもんねえ。

しかし、その〝大きな〟名前どおり、この宿屋の内部は地上2階、地下2階の巨大な構造になっているのだ。まず、1階には宿泊の予約をするためのフロントと酒場。2階には3部屋に分けられた宿泊室。

もちろんこれだけなら普通の宿屋と同じだが、その地下はモンスターがはびこる大ダンジョンになっているのである! モンスターも集団で魔法攻撃を唱えるImpやMantisなど、クセのあるやつばかり。レベルの低いパーティーが宿屋の地下に潜った場合、まず帰って来れないだろう。ただ、経験値はかなり稼げると思う。

⬆地下2階に下りる階段の前には不気味な立て札が。この下にはいったい何があるのだろうか……。

⬅宿屋の酒場でドワーフやエルフに話を聞こう。

⬅宿屋の2号室に泊まると、かなり値が張るぞ。

Anti-Duck Potionはココにある!

ケオー卿の城の地下や、ごくたまに町で売られていると噂されるDuck Potion。こいつはDuck(アヒル)の名のとおり、キャラクターをアヒルに変えてしまう魔法のポーションだ。じつはこのポーション、とあるアイテムを手に入れるためにどうしても使わなければならないアイテムなのだ。

ただこのポーション、一度使ってしまうと元の姿に戻らなくなってしまうという恐るべき副作用がある。べつにアヒルの姿でも支障はないんだけど、やっぱり気になることは確かだ。そこでAnti-Duck Potionの登場となるわけだ。これはアヒルから人間に戻すことができる特効薬。宿屋の地下2階を探してみよう。

⬅この部屋にあるチェストの中身がアレなのだ。

➡あれ、なんでアヒルさんがいるんでしょう?

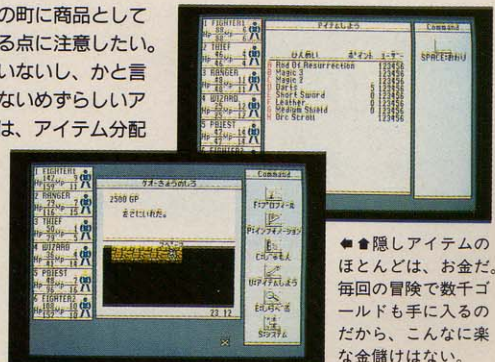
4 隠しアイテムを探そう

○アイテムの保管、管理について

ファンタジーⅣに登場するアイテムの種類は武器、防具をのぞいてもかなりの数におよぶ。Orc Diaryなどサブクエストをクリアーするために必要なアイテム、貴重な収入源であるEmeraldやDiamond、人をアヒル変えるDuck PotionやNigel's Nostrum(ナイジェルのいんちき薬?)などなど、役に立つものから立たないものまである。

こういったアイテムは普通、モンスターを倒したりチェスト(宝箱)を開けたときに手に入るものが多い。が、じつはそのほかにも特定の場所に落ちているものを拾うことで得ることができる〝隠しアイテム〟もある。こういった隠しアイテムのほとんどはその場所を覚えていれば何度も取れるものが多いので、最初は場所を覚えよう。

また、冒険中に手に入れたアイテムは町で売ってもまた買い戻すことができるのだが、ほかの町に商品として流れてしまうこともある点に注意したい。

店に売るにはもったいないし、かと言って普段も使いそうもないめずらしいアイテムを見つけた場合は、アイテム分配のコマンドを選んで、〝パーティー〟全体のアイテムとして保管するのが一番無難な方法だと思う。アイテムを使用するときだけ、パーティーの誰かに持たせればいいわけだ。

⬅⬆隠しアイテムのほとんどは、お金だ。毎回の冒険で数千ゴールドも手に入るのだから、こんなに楽な金儲けはない。

DRAGON KNIGHT II

ドラゴンナイトII

先月号に引き続き、今回も『ドラゴンナイトII』の攻略法を解説していこう。今回紹介するのは、ゲームの後半にあたる、魔女の塔の3階から最上階まで。完全攻略マップもついているから、方向音痴のキミも安心だぞ！

■エルフ　MSX 2　7800円［税別］（2DD）

塔3階

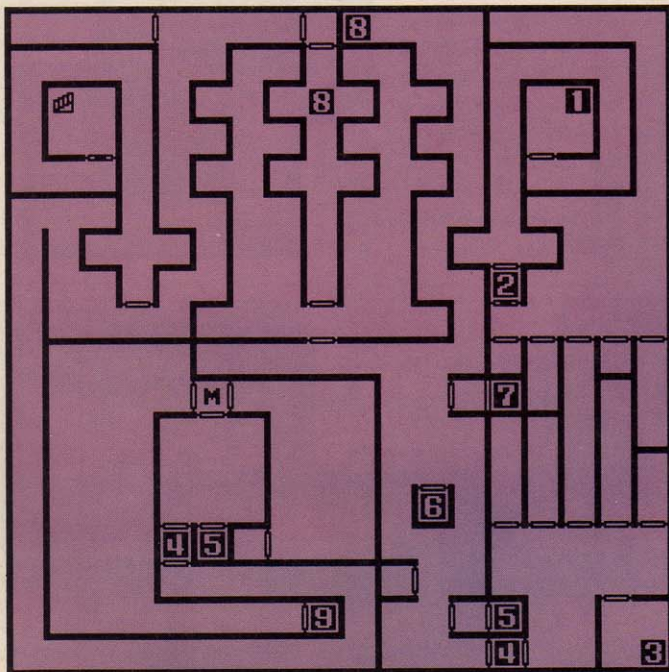
探索開始理想レベル：LEVEL18

標準装備

SWORD：グレートアックス
ARMOR：チェインメイル
SHIELD：カイトシールド

塔の1階にあるリフトが動かせるようになると、この3階までは自由に行き来できるようになる。4階までの間違いじゃないかと思う人もいるだろうが、では試しにリフトに乗って4階のボタンを押してみてくれ。ねっ、行けないだろう。ここから上の階に行くには当分のあいだ階段を使うしかない。じつは、もうひとつ乗り物があるんだけど、それについてはここではふれないことにしよう。

さて、この階も2階と同じように、入って来るとすぐに障害物にぶつかってしまう。2階は重い扉、そして今回は妖精たちの扉だ。この扉は力任せにこじ開けるのは無理、開けるのにはあるアイテムが必要だ。それはこの塔の2階で手に入る。もし持っていないのだったらもういちど探索仕直しだ。

3階にはもうひとつ障害物がある。それは消魔機というもので、ここを通り抜けるには魔法使いの援助が必要なのだ。面倒だけど町に戻るしかないね。

登場モンスターズリスト

No.13 ハーピー

EXP 20
JEL 54
本名 ミミ

いやみな魔法使いの弟子のひとり、ミミちゃんはハーピーにされてしまっている。いわゆる人面鳥ってやつ。

No.14 フェアリー

EXP 22
JEL 67
本名 ベティ

日本では妖精っていうといいイメージだけど、海外ではモンスターの一種として登場してくるんだよねー。

No.15 エンジェル

EXP 25
JEL 90
本名 ラン

天使が敵になるということは主人公は悪魔なのか？　ま、清く正しい勇者でないことは疑いようもないが……。

No.16 バンジー

EXP 30
JEL 97
本名 ロリー

これはいわゆるバンシー、泣き女というモンスターなんだろうけど、なぜか花の名前になってしまっている。

1 リフト

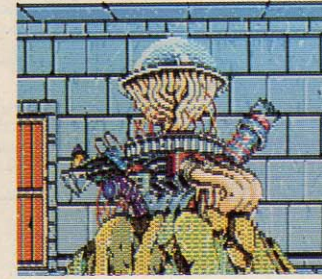
2 妖精たちの扉

この扉を開けるためには、中央にある小さな丸いくぼみに何かをはめるといいらしい。その何かは2階を完全に歩き回っていれば、誰でも見つけられるものだ。

3 大ネズミ

またまた登場の大ネズミ。ここでは彼とある賭けをすることになるのだが……。

4 消魔機

5 消魔機スイッチ

魔女の関所のようなもので、要するに魔力を持った者しか通れないようになっている。しかし、魔力を感知する玉の部分は取り外せるようになっているので、それを持って行って、誰かに魔力を込めてもらえばいいわけだ。通り抜けたらスイッチを操作しておくのをお忘れなく。

6 穴

穴といっても落とし穴ではない。でも、この穴を通って下の階に行くことはできる。ただし、何らかの道具は必要だ。

7 隠し部屋

幻の壁によって隠されたこの部屋はどうやらただの物置らしい。しかし、役に立つ道具があるかもしれないぞ。

8 経　典

塔4階

探索開始理想レベル：
LEVEL22

標準装備
SWORD：ストームアックス
ARMOR：チェインメイル
SHIELD：グレートシールド

階段を使ってこの階へ上がってくるころにはパーティーのメンバーは3人になっているはずだ。というより3人になっていないとこの階に来ることはできない。仲間になってくれるメンバーは酒場で出会うことになっているので、なにかの必要があって町に戻ってきたときには、酒場に立ち寄ってみるといいだろう。ちなみに3人目の仲間は僧侶のソフィア。彼女は回復と町へ戻る呪文が使える。彼女が仲間になったら、もう薬を買う必要はなくなるぞ。

さて、4階に上がると、いきなり年老いた魔女がとおせんぼしている。ここを通してもらうには、このフロアのどこかにある、氷の玉か、炎の玉のいずれかを持ってこなくてはいけないらしい。もちろんそんなものを持っているはずはないので、とりあえずここはあと回しにして、ほかの場所を探索していくとしよう。

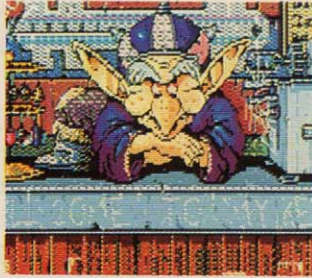
それにしても、この4階はイベントには事欠かないところだ。鍛冶屋、シャワー室、図書館、牢屋、魔女の訓練場と、いろんな施設が狭いフロアの中にひしめき合っている。しかも、そのほとんどは、一度来ただけでは何も得られないようにできているんだ。あれをここで使うんだな、というところまではわかっても、実際にそれを手に入れるのはかなりたいへんなんだよね。しかし、素直に行動していれば、徐々にアイテムも集まっていくはずだから、あまり深く考えないで行動していくといいだろう。また、この手順の途中で、墓場の地下を今一度訪れる必要があるのだが、詳しく説明しなくても目的は自然に明らかになるので、これ以上は解説しないでおこう。

1 老魔女

ドラゴンナイト族との戦いが遥か昔に終わったことを知らない小野田さんのような魔女。かなり頑固だから注意しよう。

2 シャワー室

古くてとても使えないけれど、シャワー室は汗を流すためのみにあるわけではない。ここには重要なものがあるのだ。

3 鍛冶屋

一度作ったことのあるものなら何でも複製してくれるこの鍛冶屋も材料がなくては手も足もでない。材料の鉄はどこに。

4 牢　屋

さらってきた人間たちを一時収容するために作られたのだと思うのだが、他の使い方、たとえば大切なものを保管する、といった目的にも使用されていたようだ。

5 氷の玉

6 炎の玉

一般的には魔術の訓練は強力な禁呪の魔法がかけられた部屋で行なうものなのだが、この塔内ではすこしやり方が違うようだ。訓練場はふたつあって、それぞれに氷の玉と炎の玉が置いてある。つまり、炎系の呪文は氷の部屋、氷系の呪文は炎の部屋で練習するわけだな。

7 落とし穴

8 箱

南東の小部屋にある箱にはグレートソードという剣が、南西の小部屋にはプレートアーマーという鎧が入っている。どちらも箱の中に入っているものとしては最強のものだが、武器屋に置いてあるものと比べるとやや貧弱なのは確かだ。

9 経　典

10 書　物

図書館には数多くの書物が並んでいるが、とりあえず必要なのは2冊だけだ。1冊には炎と氷の玉のことが書かれており、もう1冊には魔女を倒すために必要なもののことが書き記されている。

登場モンスターズリスト

No.17 ピエロ

EXP 35
JEL 120
本名 ポーラ

仮面を被っているので素顔を隠しているが、戦いに負けると仮面が割れてかわいいお顔を拝見することができる。

No.18 ユニコーン

EXP 40
JEL 135
本名 ニーナ

どこを見ても馬らしいところはまったくないので、ユニコーンというより、青鬼に近いモンスターだな。

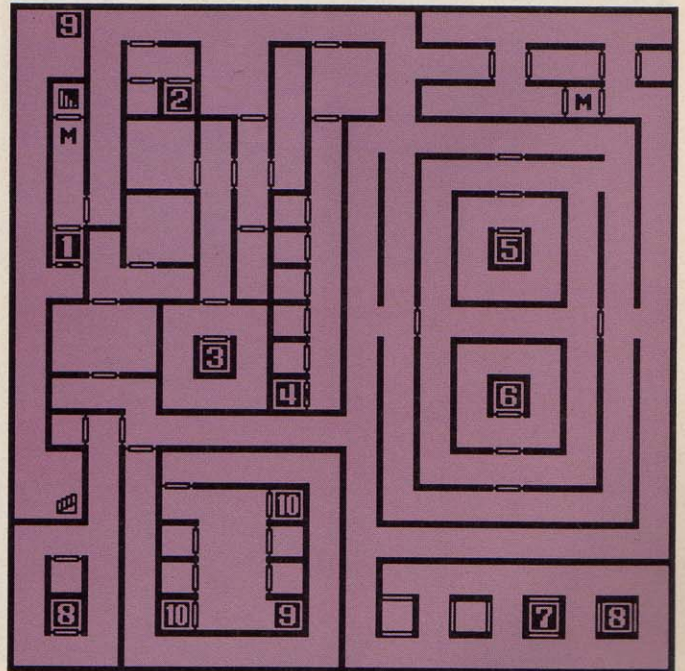
No.19 エウロパ

EXP 45
JEL 150
本名 メイ

武器屋の娘なのだが、何のモンスターにされたのかさっぱりわからない。西洋にはこんな怪物がいるのだろうか。

No.20 ベンガルタイガー

EXP 50
JEL 165
本名 リーナ

虎のモンスターなんだけど、特徴的な縞模様はどうやら絵の具で描いてあるらしく、すぐにはげ落ちてしまう。

塔5階

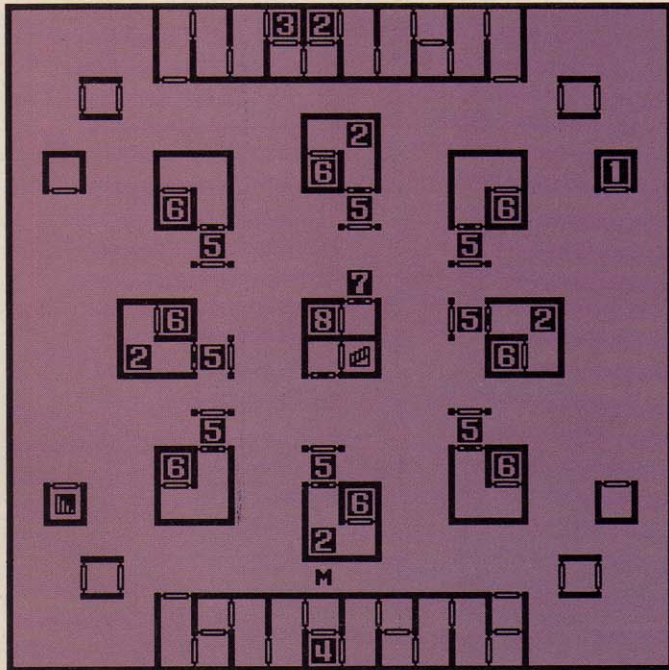
探索開始理想レベル：LEVEL25

標準装備

SWORD：エクスカリバー
ARMOR：プレートアーマー
SHIELD：グレートシールド

5階は他のフロアとはやや趣が異なっている。これまでの迷路的な構造と比べると、じつにシンプルで幾何的な美しい配置になっているのだ。経験的に言って、こういうフロアにはなんらかの謎が秘められていることが多い。このゲームでもそれは正しいのだ。

重要なのは、広さ4ブロック平方の9つの小部屋だ。その部屋の入り口の扉には、それぞれ違う色の悪魔の面が張りついている。この扉に鍵が掛かっているのは言うまでもないだろう。このフロアの第1の謎は、おのおのの扉の開け方、つまり悪魔の面が出してくる問題の答えを見つけることだ。しかし、この問題は頭で考えて解けるというものではない。正しい答えを導き出すためには、魔法陣カードが必要なのだ。それも、ゲームの中で手に入れたものじゃなく、パッケージに梱包されていたおまけのカードのほうだぞ。では、それを取り出して眺めてくれ。悪魔の質問は「赤から青に3番目の色を答えよ」といったような内容になっている。さて、ここでカードを見てみると、8色の円がこれまた8色に色分けされた帯によってつながれて、大きな円を構成しているのがわかる。で、問題に答えるためにはどの部分を見ればいいかというと、帯の部分なんだ。上の質問を例に取れば、赤い円と青い円の間にある帯に注目して、赤い円の側から数えて3番目の色が問題の答えになるわけ。

中に入ると、今度は第2の謎が登場する。この謎は、各部屋に安置されている8色の玉を違う色の玉とどんどん交換していくということなんだけど、決まった順番があるのでなかなか面倒臭い。気をつけてほしいのは、持ってくる玉が方角で指示されること。これはその方角の部屋の玉じゃなく、魔法陣カードの上を北としたとき、それに対応する色の玉のことだから間違えないように。

登場モンスターズリスト

No.21 バーサーカー

EXP 75
JEL 225
本名 ナディア

殺戮と破壊のみを行なうために生まれた狂戦士。本来なら負けても逃げたりはしないんだけど、ま、いいでしょ。

No.22 エルフメイジ

EXP 110
JEL 345
本名 チェリー

魔法使いの弟子で、見習い中だったチェリーちゃんには、モンスターとはいえ強力な魔法使いになれて本望かな。

No.23 リザードパピー

EXP 150
JEL 480
本名 リムナ

大トカゲの子供を自在に操って攻撃してくる家来依存型モンスター。女の子にはこういうほうがお似合いかもね。

No.24 エビルプリースト

EXP 175
JEL 570
本名 メルモ

邪神に仕える悪の僧侶。ま、善悪っていうのは価値基準の違いだから悪の僧侶がいてもべつに問題ないんだよね。

1 魔法陣カード発行所

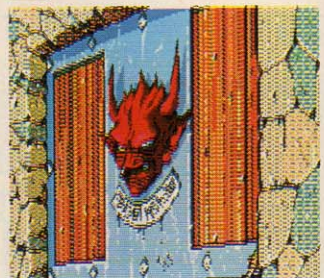
かつてはここで魔法陣カードを発行していたのだろうが、塔の主人である魔女が居なくなった今では、ここで働く人もいない。今は機能していないとはいえ、昔は発行していたのだから、カードが落ちていてもよさそうなものだが、残念ながら一枚も残っていないようだ。

2 経　典

3 落とし穴

4 大ネズミ

壁の向こう側に気配を感じたので、さっそくそこに行ってみれば、またもや大ネズミがいる。これで3度目の登場になるわけだが、しかし、彼の登場はこれが最後になってしまう。重要な情報を話そうとした瞬間、彼はメサーニャの魔力によって殺されてしまうのである。

5 悪魔の面の扉

このフロア内に9つある悪魔の面。中央の金の面は別格なのでとりあえず除外するとして、まずは8色の面をすべて確認していこう。それが終わると次からは面が質問を出してくるはず。正しい答えを返さないと扉は開かないのだ。質問を解く鍵は魔法陣カードの中にあるぞ。

6 玉置き場

このフロアにはもうひとつの謎が秘められている。それがこの玉置き場だ。ふたつのくぼみの片側に玉が安置されているのだが、びくとも動かない。玉を取るにはもうひとつのくぼみに特定の色の玉を置かなくてはならないのだ。問題は、どの順番で部屋をまわればいいかだな。

7 金の面の扉

8 金の玉置き場

塔6階

探索開始理想レベル：LEVEL29

標準装備

SWORD：エクスカリバー
ARMOR：フルプレート
SHIELD：ミラクルシールド

ついに塔の最上階に上がってきた。はたして魔女を倒すことはできるのだろうか？　不安と緊張が全身を包み込む。だが、ここまで来たら引き返すことはできない。勇気を振り絞って突き進むのみ。

プレーヤーの心境はこんな感じだろうか。その意気込みを萎えさせないために、このフロアはじつに単純に構成されている。最終目的地まではほぼ一本道だし、あちこち歩き回ってアイテムを交換してまわる必要もない。ところどころに落ちている経典を拾ったら、まっすぐにメサーニャの玉座へ向かって進んでいくだけだ。

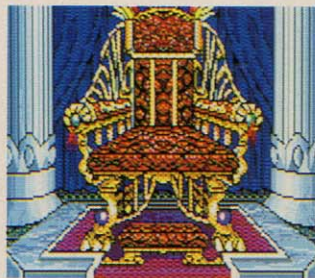
しかし、結局メサーニャとの対決は行なわれず、かわりに金の鍵が手に入る。これをどこで使うかは、もうわかっているよね。そう、1階だ。プレーヤーの目的は、魔女を倒すことのほかに、町の娘を全員解放するというものがあるのを忘れてはいけない。メサーニャを倒すのは、全員の女の子と宿屋で再会してからでも遅くはない。意気込みをはぐらかされたかもしれないが、まずはモンスターの呪いを解くことに専念しよう。

28人の女の子をすべて解放したらいよいよメサーニャ退治なのだが、彼女がどこに居るのかさっぱりわからない。しかし、長老と話をしているうちに、どこに行けばいいのか見当がつくだろう。その場所で手がかりを得て、さらにべつの意外な場所へと舞台は移る。そしてメサーニャはじつは……。とまあ、このあたりでやめておこうかな。とくに注意することはないけど、強いて言えば、魔女との一騎打ちの前に最高級の薬を1、2本買っておいたほうが安心かな、ということぐらいだね。

最後にゲーム全体を通しての注意点を少し挙げておこう。まず長老には内容が変わらなくなるまで頻繁に話を聞きに行くこと。これをさぼると次のイベントが起こらなくなる場合があるんだ。それと、経典を入手したモンスターは、すべて解呪しておくこと。これもイベントの流れを止めてしまうことがあるからね。

1 経　典
2 3 5 ケイトの幻影

このフロアのあちこちでケイトの幻影が助けを求めてくる。彼女はどこに監禁されているのだろうか。それとも……。

4 メサーニャの玉座

6階の最も奥にはメサーニャの玉座があった。だがそこには魔女の姿はない。

6 金の鍵

ここにきてやっと金の鍵が手に入った。言うまでもなく1階の金の扉を開けるための鍵だ。中に入っているのは何かな？

登場モンスターズリスト

No.25 レッドリザード

EXP 350
JEL 825
本名 ララ

リザードというよりはドラゴンに近いのではないだろうか。それに跨がるのは薬屋のララちゃん。きまってるー。

No.26 ケンタウロス

EXP 370
JEL 975
本名 アミー

変身の度合から言えば一番モンスター化されているのがこの娘だろう。腰から下は馬にされてるんだからね。

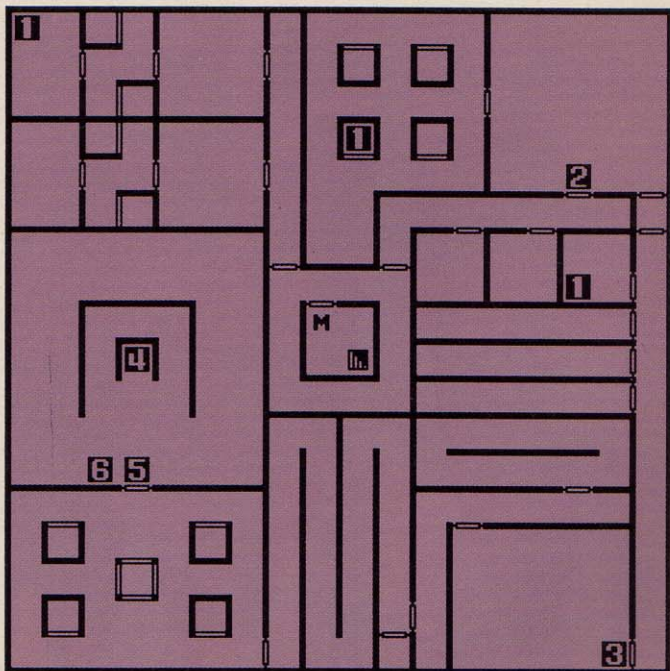
No.27 ニンジャ

EXP 400
JEL 1125
本名 ターニャ

亀のモンスターではない。日本は勿論、アメリカでも人気のある忍者だが、本当はカンフーを使ったりしない。

No.28 エビルウィッチ

EXP 460
JEL 1275
本名 メシア

エルフメイジの強化版。このゲームの中では最強の雑魚モンスターだ。彼女の呪いを解けばゲームの終わりは近い。

特集 真 RPG創世紀

In search of the Word of "RPG"

コンピューターが紡ぎ出す架空世界
プレーヤーは自らを演じながら
自由に、そして果敢に旅を続けていく
Role Playing
この言葉にこめられたものは……

すべてのRPGプレーヤーに贈る

RPGの変革

竹内　誠

現在、ひとくちにRPGと言っても、そこにはさまざまな種類が存在している。テーブルトーク、SF、ファンタジー、ホラー、えっち……。そこで考えてみたい。そもそもRPGの歴史とはいったいどのようなものなのか。そして、これからどのように変化していくのか。RPGを語らせたら何十時間でも熱く語ってくれるマニア中のマニア、竹内誠氏がRPGの歴史と変革について、達人的説明を披露してくれるぞ。

第1世代

アメリカ人の青年によって、新しいジャンルのゲームが登場。

1974年、アメリカでまったく新しいジャンルのゲームが完成します。それがD&Dです。名称は『DUNGEONS&DRAGONS』(地下牢と竜)。世界で最初に作られたテーブルトークRPGです。当時はこのような人間どうしの会話によって行われるテーブルトークRPGもめずらしく、コンピューターRPGはまだ存在していませんでした。

テーブルトークRPGというのは、ゲームマスターと呼ばれる人物がルールにそって地下迷宮などを設定してシナリオを作り、何人かのプレーヤーが架空のキャラクターの能力を利用して、そのシナリオを解きあかすという形のゲームです。戦闘や行動結果などの成功失敗の判定には、数種類の多面体ダイスが使われます。そのほかの部分は、ゲームマスターとプレーヤーの会話によって解決されるために、テーブルトークと呼ばれるようになりました。必ず勝敗という概念のあったシミュレーションゲームと違い、勝敗のないRPGはアメリカで非常に流行します。

しかしこの第1世代のRPGは、まだキャラクターや世界などに対する細かな設定はなく、純粋にゲームを楽しむための最低限のルールしか用意されていませんでした。

当時発売されていたD&Dは、現在のようなきれいなイラストのついたタイプではありませんでした。現在のものは第3版で、最初に出された第1版にはキャラクターの作り方とルール以外には何も書かれていなかったのです。どのようにゲームを進行させたらよいか何も書かれておらず、買った人はプレーの方法がわからずに悩むことも多かったのです。

これはまだRPGのゲームデザインの基本ができておらず、仲間内で理解していることを省いてしまったからでした。また、このような不手際はD&Dだけでなく初版の『トラベラー』などにもいえることで、最初のRPGはかなりの問題点を持っていたのです。

しかしそれを補えるほどの、おもしろさを持っていたのも事実です。

そして数々の不足部分を改良してベーシックとエキスパートの2冊に分冊された第2版が1980年に発売され、どうにか日本でもD&Dがプレーできるようになりました。しかしこの第2版にもキャラクターシートなどがついておらず、プレーをする人は自作のキャラクターシートを作成して使っていたのです。

そして当然のことながらまだ日本語訳などはなく、自力で翻訳しながら少数の人々がゲームをしているだけでした。実際に第3版が日本語に訳されるまでは、D&Dの噂は知っていても実際にプレーしたことのある人は少なかったのが現状です。

そしてD&Dの第2版が発表された次の年である1981年にコンピューターRPGの第1世代であり、現在も有名な『ウィザードリィ』と『ウルティマⅠ』が発表されます。これによって、今まである一定の人数が揃わなければ遊ぶことのできなかったテーブルトークRPG以外にも、ひとりで(もちろんコンピューターのハードがあればですが)手軽に遊べるコンピューターRPGが誕生したのです。

このウィザードリィとウルティマが、コンピューターRPGの第1世代となります。

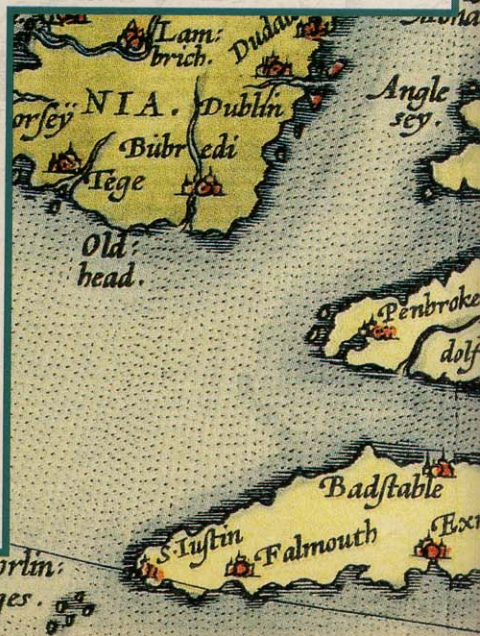
この後、ウィザードリィとウルティマはまったく異なる進化を歩んでいきます。ウィザードリィはシステムを変化させずに、シナリオだけを更新していきます。しかしウルティマはシナリオだけでなく、システムも変化させていったのです。

さてそのころの日本のコンピューターRPGは、皆無に等しい状態でした。RPGというシステムそのものを理解していない、あまりに情けないゲームしかない現状だったのです。

また多くの国産機ユーザーはコンピューターRPGなどやらずに、ウルトラ4人マージャンなどで遊んでいることが多かったのです。

日本の第1世代RPG、テーブルトーク、コンピューターRPG共に良いものがなく、まさに大暗黒時代といっていい状態でした。

もっとも例外的におもしろいコンピューターRPGもありました。『ブラックオニキス』などがその代表ですが、これはアメリカ人によって開発されたソフトでウィザードリィの簡易バージョンといえるものだったのです。

日本で本格的なRPGが遊べるようになるには、まだ長い時間が必要だったのです。

第2世代

RPGのリアル性を追究し、細かい部分に拘りだした時代

さて、第1世代RPGであるD&Dやトラベラーなどの簡易な戦闘ルールだけでは我慢ができないという人々が、やがて新しいタイプのRPGを創りだします。

それが1978年に発表され、1980年に第2版の発表された『**ルーンクエスト**』に代表される第2世代RPGです。第2世代RPGの特徴は、リアリティーを求めてさまざまな行動を細分化して再現できるように工夫されたルールです。また生まれた環境などによって、習得している技術などが異なるようにキャラクターの個性化にも重点がおかれました。

そして架空世界の細部にいたる設定なども作れるようになり、キャラクターだけでなくその住んでいる世界も含んでひとつのゲームとして考えられるようになったのです。

また特殊な状況を表にまとめておいて、失敗やアクシデントを詳しく判定するようにもなりました。これはあとにアクシデントだけでなく、奇跡的な成功なども表にされて、数多くの表を使うゲームが発達するようになりました。この数多くの特殊表を使用する方式は最終的に『**ロールマスター**』というゲームで、そのシステムの頂点を迎えます。

第2世代のテーブルトークRPGの特徴は細かなシステムによるリアリティーの再現でした。しかしシステムが複雑になり、プレーに時間がかかるという欠点も同時に持っていたのです。このシステムとプレー時間の長さというのが、このあとのテーブルトークRPGの克服すべき課題となるのです。

そしてコンピューターRPGの中にも、第2世代が現われてきます。『**マイト&マジック**』や『**バーズテイル**』などが、コンピューターRPGの第2世代にあたります。第1世代との大きな違いは、そのグラフィック内容の充実でした。

第1世代RPGは、グラフィックにそれほど力を注いでいませんでした。種類が判別できる程度の簡易なグラフィックが多かったのです。しかし第2世代は、グラフィックに力を入れることによって、美しいゲーム画面を作ることに成功しました。

しかしまだコンピューターの性能が悪いために、ディスクの枚数が増えてゲーム中に何度も差し替えをしなければいけなかったり、アニメーションの速度が遅いなどの問題も抱えていたのです。

さて、日本のコンピューターRPGの現状は1985年にウィザードリィが移植されることによって、どうにか改善されるようになりました。またウィザードリィが売れたことによって以後、外国のRPGを移植することが多くなったのも事実です。また国産のRPGの中にも、それなりに遊べるものが増えてきました。

またこの時期には日本独自のRPGの特殊な形態として、アクションRPGというものが発達しました。これは『**ハイドライド**』や『**ドラゴンスレイヤー**』などを経て、『**ロマンシア**』などのソフトを生み出していきます。

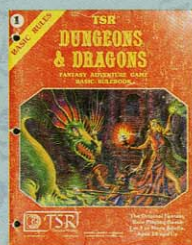
これは正統なRPGの進化からは、はみ出した存在と言えます。けれどもこのシステムは多くの人々に受け入れられて、現在まで数多くのソフトを生み出しているのも事実です。

しかし、日本のオリジナルコンピューターRPGの中で、アクションRPG以外には日本独自のシステムといえるものはなく、外国のシステムの改良、もしくは亜流がほとんどであるという悲しい事実もありました。

これは、RPGはまだまだマイナーな存在であり、一般の人々にはほとんど知られていなかったからです。

一般の人々がRPGで遊ぶようになるには、まだ少々の時間が必要だったのです。

◎DUNGEONS & DRAGONS

写真は、D&Dの第2版である。全体的にヘタなイラストしか使っておらず、ルールも各所に誤りがあったが、それでもおもしろく遊んだ懐かしいゲームである。この版のあとに、現在よく知られているきれいなイラストの第3版D&Dが発売されるのである。

◎ルーンクエスト

第2世代テーブルトークRPGの最初のもので、グローランサという架空世界の設定が絶妙である。数多くの神々が存在している世界で、混沌と戦うのは楽しい。システムは複雑であるが、慣れてしまえばそれほどの負担はない。最近、日本語訳もでている。

◎バーズテイル

このゲームは、第2世代RPGの中で、一番最初にグラフィックの強化をしたソフト。もっとも動かすハードがAPPLEⅡでは、ちょっと無理が多かったようだ。APPLEⅡGSというハードが登場してから、ダンジョンマスターに匹敵するほどのきれいなグラフィックになった。

◎ハイドライド

外国からのRPGの噂ばかりの時代に、日本独自の形態として発達したアクションRPGの元祖である。アイテムと経験値を持っているが、本格的RPGと呼ぶには数々の問題点があった。しかし当時は、けっこうおもしろく遊んだソフトである。

◎ブラックオニキス

日本で初めて発売された、バランスのとれたコンピューターRPG。だが内容は、ウィザードリィから魔法を抜いた廉価版であった。この続編に魔法を取り入れたファイアークリスタルがある。第3弾の予定だったムーンストーンは、どっかに消えてしまった。

第3世代

ドラゴンクエストの登場により、RPG戦国時代へ突入!

さて第2世代RPGのシステムが、どんどん複雑になっていくにつれて、逆にシンプルで遊びやすいシステムを求める人たちも多くなりました。1984〜1985年にかけてタスクシステムという新しいシステムの完成によって、テーブルトークRPGは第3世代に突入します。

タスクシステムというのは、すべての状況に目標値があり、スキルとダイスの合計値がそれに達すればいいという単純なシステムです。これらのシステムは『**サイバーパンク**』や『**メガトラベラー**』といったゲームで使われています。国産のテーブルトークRPGの中でも、『**ワースブレード**』などが、このシステムを採用しています。

また第2世代と第3世代のテーブルトークRPGの大きな違いは、キャラクター自身の持つ力が増大してきたことでしょう。キャラクターのヒーロー性が高まり、集団でいなくてもたったひとりで英雄的な行動が取りやすくなってきました。これによって自分のキャラクターをより深く理解してロールプレー本来の役割を演ずるということに、もっとも力がそそがれるようになったのです。

そして外国のコンピューターRPGの第3世代は、『**ウィザードリィⅤ**』、『**ウルティマⅤ**』などに代表されます。しかしいずれも第1世代のコンピューターRPGの改良であるというのが事実です。第3世代のコンピューターRPGは、いままでネックになっていたマップの限定された広さや、一方通行の行動などを解決しようとしたものでした。しかしそれのほとんどは第2世代のシステムの改良やその延長のようなものであったのです。

しかしこの過程が、このあとに現われる第4世代のコンピューターRPGに引き継がれていくのです。

日本でのコンピューターRPGは、第3世代において大きく変化します。その変化をもたらしたのはファミコンと、超絶な人気を獲得したゲーム、『**ドラゴンクエスト**』の登場によってでした。このドラゴンクエストの登場により、広く一般の人々にまで、RPGという言葉が浸透していくのです。

この空前のドラクエフィーバーのあとでファミコンを中心に、コンピューターRPGは戦国時代をむかえるのです。まさしく玉石混淆の時代に、遊べない愚作と共にいくつかの名作も生まれました。

しかしシステム自体は、アメリカのコンピューターRPG第2世代のものを真似ただけのおもしろみに欠けるものが多く、本当の意味で日本のコンピューターRPGというのは生まれていませんでした。

そのような中でドラゴンクエストは、Ⅲ、Ⅳとシリーズを重ねるごとにそのシステムをアップして、独自のシステムを構成していきます。そのほかに『**ファイナルファンタジー**』、『**ゼルダの伝説**』などのゲームが独自のシステムを構築して頭角を現わしてきます。

さてファミコンのRPGが戦国時代を迎えているころ、パソコンのRPGは外国ゲームの移植が主体になりました。

また、それとはべつにアダルト物と呼ばれるコンピューターRPGも登場しました。これは女の子がモンスターのぬいぐるみを着たような恰好になっていて、裸に近いグラフィックがでてくるのです。これもシステム的なことを除けば、ある意味では日本独自のRPGの形態であると言えます(少なくとも外国に存在しないという意味でですが……)。

こうして1986年以降、ドラクエとファミコンの登場によってRPGは大衆化するのです。RPGという言葉は、日常で聞かれるようになるばかりか、社会現象にまで発展し、テーブルトークRPGとコンピューターRPGは共に、広く多くの人々に遊ばれるようになってくるのです。

国内、国外のコンピューターRPGの流れ

	1980年〜	1985年〜	1987年〜	1990年〜
国外	●ウルティマ ●ウィザードリィ **ひとりで遊べるテーブルトークRPG** 今まで、人数が集まらなければプレーできなかったテーブルトークRPGを、コンピューターを使ってひとりでも楽しめるようにしたもの。基本がしっかりしているのが特徴。	●バーズテイル ●マイト&マジック **グラフィック強化** ほかにも、シャドウキープやファンタジーなども登場した。変わったところでは、ジェムストーンウォリアーという、アクションRPGもでたが、あまり受けなかったようだ。	●ウルティマⅤ ●ウィザードリィⅤ **複雑なシナリオ 広大なマップ** とにかくシナリオを複雑にて、マップを広大にしていった。難解で奥が深すぎるウルティマの個人追究型シナリオは日本では受け入れられず、撲滅。一部マニアが残念がる。	●ダンジョンマスター ●新ウィザードリィ **リアルなグラフィック 自由度の高いゲーム性** リアルなグラフィックと、しっかりしたシナリオ。そして自由度の高いゲーム性をもったRPGが登場する。また、テーブルトークRPGからの移植なども目立ってきた。
国内	●ダンジョン ●ティレンガード **RPGとは何ぞや** 暗黒時代。知らないほうが幸せ。暗黒時代の終わりを知らせる曙として、ブラックオニキス、ハイドライドなどがでる。光栄のダンジョンといっても、知らないでしょうね。みんな。	●イース ●ウィザードリィ **アクションRPG大人気** 外国RPGの移植天国の時代。まだまだRPGはマイナーゲームだった。アクションRPGも発達していったが、いいかえれば、アクションRPGばっかりの時代ともいえる。	●ドラゴンクエスト ●ゼルダの伝説 **戦国時代に突入** ドラクエの登場によってRPGが市民権を得る。これによって国産RPGは戦国時代に突入していった。毎月、RPGが山のように発売されたが、おもしろいのはひとにぎりだった。	●エメラルドドラゴン ●ドラゴンスレイヤー英雄伝説 **ビジュアルと音楽に凝る** 美しいビジュアルとイカすBGMに力を入れる。アクションRPGも、サークやイース、ルーンワースなどで、高い完成度をみせる。外国製RPGの移植スピードも早くなってきた。

第4世代

そして……、これからのRPGはどうなってゆくのか

テーブルトークRPGの第４世代は、かなり最近になって発売されました。当然のことながらまだ数は少なく、ただ１種類しか存在していません。

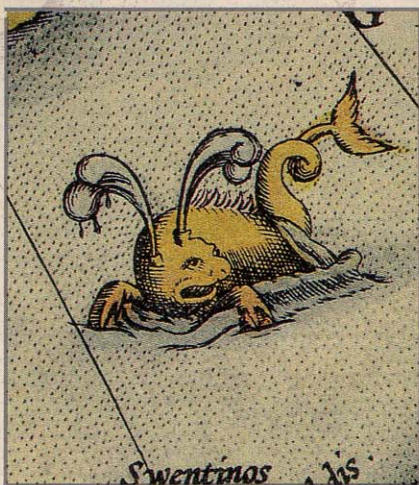
1989年に発売された『**シャドウラン**』と呼ばれるゲームが、テーブルトーク第４世代の１作めです。今までのシステムは、結果を求めるのに振ったダイスの数値を加算する必要がありました。しかしシャドウランではこのダイスを加算するシステムを使わず、ダイスの目標数値以上が何個出たかだけを見ればいいようになったのです。

第４世代のテーブルトークRPGはリアルな行動を表現できて、なおかつ簡単で使いやすいシステムを目指しているのです。第４世代のテーブルトークRPGはまだ発達を始めたばかりで、これからさまざまなものが出てくるでしょう。

一方、外国のコンピューターRPGの第４世代としては、まず『**ダンジョンマスター**』、次に本当に最近発売された**新ウィザードリィ**などです。ダンジョンマスターは、よりリアルなグラフィックと、行動の自由、さらに戦闘にリアルタイムのアクション性などを盛り込んだ斬新なソフトでした。

一方、新ウィザードリィは、ダンジョンマスターのようなリアルなグラフィックと共に、今までのウィザードリィシリーズで当然のごとく繰り返していた、ダンジョンと町の往復を否定し、本当の意味での緊迫感のある冒険を目指した意欲的なソフトなのです。また、この新しいシステムは、従来のウィザードリィにあったキャラクターを成長させる楽しみに加えて、各種のスキルを割り振ることによってキャラクターの無個性化を防いでいます。

またそれとはべつに、『**トンネルズ&トロールズ**』、『**メガトラベラー**』などのテーブルトークRPGをコンピューターRPGに移植したものも増えています。これらも第４世代のコンピューターRPGといえるでしょう。

また外国では第３世代から第４世代の進化において、ハードの発達が大きな貢献をしたのは間違いありません。AppleIIなどのハードからAMIGAなどの16ビットコンピューターに変化したのはさまざまな意味で、大きな動きでした。

そして国産のコンピューターRPGの第４世代は、ビジュアル型RPGというシステムを創りだして独自の変化を遂げました。ストーリーの重要な場面を、きれいなグラフィックやミュージックで盛り上げるというシステムは、『**エメラルドドラゴン**』などで非常に高い完成度を見せています。

これでテーブルトーク、国内外のコンピューターRPGの第１世代から、第４世代の流れをざっと紹介してみました。しかしRPGの発達は、これで終わったわけではありません。

テーブルトークRPGは日本でも最近になって、ようやく完成度の高いものや、特徴のあるものが出てきました。システム的に完成度の高い『**ブルーフォレスト**』や、独自の魔法システムを完成した『**ビヨンド・ローズ・トゥ・ロード**』などです。また、D&Dをより細かくした『ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS』の日本語化も登場したようです。これからまだまだ、テーブルトークRPGは発展を続けるでしょう。

またコンピューターRPGも、ハードの発達と共に変化していくようです。今後はよりシナリオを重視したゲームが多くなり、また国産テーブルトークRPGのシステムを使った移植ゲームもでてくるでしょう。また外国のコンピューターRPGの移植スピードも速くなり、アメリカで発売されてから数ヵ月でプレーできるようになるかもしれません。

◎ドラゴンクエスト

もう説明する必要もないソフトである。日本のRPGの歴史において、文明開花の役割を果たした。Ⅰ〜Ⅳのシリーズを通して完成度は高く、スーパーファミコンでドラゴンクエストⅤが出るのが待ち遠しい今日このごろである。

◎新ウィザードリィ

つい最近発売されたばかりのウィザードリィの最新作である。正式タイトルはBANE OF THE COSMIC FORGEという。昔のシリーズとの違いが激しかったので、拒否反応を起こすファンが続出している。ダンジョンマスターに似ているが、遊んでみるとこれが全然べつのゲームである。

◎ブルーフォレスト

つい最近に発売されたばかりのテーブルトークRPGである。ほかに例を見ない独特の悟りルールといい、西洋一辺倒の設定の多いなか東洋風の設定が光っている。最近の国産ゲームの中ではルールの完成度が高く、簡単に遊べるシステムである。

◎エメラルド　ドラゴン

ビジュアル型と呼ばれているコンピューターRPGの中では完成度の高いゲームである。ビジュアルシーンのグラフィックが美しく、シナリオの完成度も高い。国産機種の多くに移植されているので、機種によるグラフィックの違いなどを比べるのも楽しい。

◎SHADOWRUN

超絶に斬新なシステムと設定で登場した第４世代RPGの第１号である。サイバーパンクの世界とファンタジーを融合した豪快な設定は強烈な魅力を持っている。ストリートサムライやストリートシャーマンという不思議な職業につける楽しいゲームである。

RPGの現況、将来性を検証する

RPGに関する8つのアンケート

世の中にコンピューターRPGというものが登場してから、はや10年。その間、コンピューターRPGの成長を支え続けてきたソフトメーカーやゲーム評論家諸氏の目に、現在のコンピューターRPGはどのように映っているのだろうか。そして、彼らが心に描くコンピューターRPGの未来とは……。業界関係者を対象に行なった、コンピューターRPGを取り巻く現状と、その将来性を占うアンケートの結果をお知らせしよう。

その誕生当時はごく一部のマニアの楽しみにすぎなかったRPGも、今や押しも押されぬ人気大衆娯楽である。ドラクエブームが社会を賑わし、〝RPG〟という言葉が一般常識のひとつとして数えられるまでに至った現状を、ソフトメーカーやゲーム評論家の方々に分析していただいたのが以下のアンケートだ。本当はお答えいただいた内容をすべて紹介したかったのだが、残念ながら誌面の都合で、いくつかを抜粋する形を取らせていただいた。

Q1 お好きなコンピューターRPGを3本挙げてください。

1位　ウィザードリィⅠ
2位　イースⅡ
3位　イース

一番多くの支持を集めたのが『ウィザードリィⅠ』。コンピューターRPGの礎(いしずえ)を築き上げた作品だけに、誕生後10年を経た今でも根強い人気を保っているようだ。

また、『イース』シリーズに対する評価も高かった。遊びやすさと豊かなストーリー性のせいか、シリーズの2作品がベスト3に顔を見せている。

そのほかについては票が割れた。多くの票を集めると思われた『ドラゴンクエスト』シリーズは、ⅠからⅣまで票が分散したためにベスト3には手が届かなかった。上記以外に票を集めたのは『ダンジョン・マスター』、『ロードス島戦記』、『ティル・ナ・ノーグ』『夢幻の心臓』、『ファイナルファンタジーⅢ』、『ザナドゥ』などなど。挙がったタイトルはなんと総数40本以上。

Q2 これまでに遊んだコンピューターRPGの本数を教えてください。

1位　21本以上……17人
2位　8～11本……6人
3位　16～20本……4人

さすがに業界に携わっている方々だけに、「数えきれない」という方をはじめ21本以上プレーしたことがあるという方がほぼ半数を占めている。みなさんよく研究されてます。

Q3 コンピューターRPGについて、ここが好き、ここが嫌い、という点を挙げてみてください。

好き　★自分のキャラクターが成長していく
★そのゲームの世界が体験できる
★他ジャンルよりストーリー性が高い

嫌い　★経験値稼ぎなど面倒なことが多い
★プレーに時間がかかりすぎる
★一度解いたらもう遊ぶ気になれない

好きな理由として圧倒的に多かったのが、キャラクターの成長という要素。自分のキャラクターが強くなればなるほど、愛着もどんどん湧いてくるというわけだ。また、ゲームが構築している世界や、そこに流れるストーリーを楽しんでいる、という意見も多かった。そのほか、「他のジャンルより自由度が高い」(マイクロキャビン/陣内靖弘氏)ことや「インタラクティブである部分が、一方向的なメディアよりも印象に残る(ことがある)ところ」(山下章氏)といった意見も寄せられた。

一方、嫌いな理由としては経験値稼ぎやアイテム探しなどの面倒さを挙げる人が目立った。プレー時間をいたずらに長くしたり、複雑にするだけのために仕掛けられた無意味に広いダンジョンなどに辟易している、という人が多い。また、そうした面倒な要素が多く、プレーに時間がかかるために、一度解いてしまったら、もう二度と遊ぶ気になれないという意見も多く寄せられた。

Q4 自分でRPGのシナリオを作成するとしたら、どんな設定にしますか？

★中世を舞台にしたファンタジー
★ロボットやメカが登場するSF
★核戦争後の荒廃した世界

RPGの世界でもっともポピュラーなものは、やはり剣と魔法のファンタジーだ。というより、ファンタジーの世界こそが、RPGのシステム形成に大きな影響を与えているといってもいいかもしれない。ただ、ファンタジーばかり、というのもなんだか物足りない。ゲームデザインに携わっている人たちはどんな世界を頭に描いているのだろう、というわけで聞いてみたのだが、さすがに商売にかかわる質問だけに目新しいことはなかなか書いてもらえなかった。まあ、確かに矛盾のない新たな世界を設定することは非常に困難なことなので、舞台設定よりもそこに流れるストーリーを重視するほうが賢明かもしれない。

Q5 現在コンピューターゲームのジャンルのなかでRPGが際立った人気を集めていますが、その理由は何だと思いますか。また、こうした傾向は将来も続くのでしょうか。

★感情移入のしやすさ
★自由度の高い設定
★ストーリー性の高さ

続く:12人 続かない:11人

RPGがたんなる一過性のブームではなく、今でも根強い人気を保っている理由は何か。寄せられた意見をいくつか紹介しよう。

「小説や漫画では読むだけ、見るだけであったものが、(RPGは)その内容に参加できる点」(リバーヒルソフト企画開発部/林賢一郎氏)

「自分の意志で行動していると感じるからでしょう。シミュレーションゲームも同様に感じることができると思いますが、RPGのほうが、キャラクターに対する感情移入がしやすいからではないでしょうか」(ハミングバードソフト企画開発部部長/安田哲夫氏)

「長く楽しめる。アドベンチャーゲームのように頓挫することが少ない」(工画堂スタジオ企画課課長/立岡博氏)

「根性、努力、勝利という、日本の国民性に合ったゲームであるから」(陣内靖弘氏)

一方、人気の持続性については見解がまっぷたつに分かれている。楽観視している人は意外と少ないようだ。

Q6 これから将来、コンピューターRPGはどのような方向へ発展していくと思いますか。あなたのご意見をお聞かせください。

★より複雑なものに
★ストーリー性の向上
★より自由度の高い世界に

RPGの発展の方向。これがわかれば苦労しないよ、という声もいくつかあったが、以下のような意見が寄せられた。

「感情を動かすメディアとして発展すれば、新しい局面がやって来るでしょう。しかし現在のままなら、子供向けの将棋のようなものに落ちつくのではないでしょうか」(ハミングバードソフト開発室/石井修一郎氏)

「制作側の進歩がなければすたれるのでは?」(データウエスト開発本部/相坂よしもり氏)

「ドラゴンクエストのような初心者にもプレーしやすいものと、シミュレーションやアドベンチャーの要素を含んだ複雑なものに分かれていく」(マイクロキャビン/谷口氏)

「通信を利用したもの」(エルフ代表/蛭田氏)

「自由度尊重型と、ストーリーテーリング型の二極化」(山下章氏)

「システムが固定し、シナリオが重視され、アドベンチャーゲーム的な要素が増えるだろう」(立岡博氏)

テーブルトークRPGを遊んだ経験はありますか。

ある:13人 ない:22人

コンピューターRPGの元祖であるテーブルトークRPGだが、ルールの煩雑さとプレーヤーが複数いないと遊べないせいか、体験している人はあまり多くなかった。やはりテーブルトークRPGは一般向きではないのかな?

RPGとは「役割を演じるゲーム」の意とされていますが、実際には人によってさまざまな定義がなされているようです。あなたなりのRPGの定義をお聞かせください。

★キャラクターが成長するゲーム
★創造世界の冒険
★ファンタジーの世界

RPGイコール役割を演じるゲームでは、抽象的すぎてよくわからない。寄せられた意見のなかで多かったのが「シナリオがあり、戦闘があり、経験値のあるゲーム」(エルフ/金尾氏)というものだ。そのほかに寄せられた意見を紹介すると……。

「やはり、定められた世界の中に存在するキャラクターを演じることが重要だと考える。(中略)コマンドなどに制限があるのはある程度しかたがないと思うが、その制限の中でなら、自由に行動できるものが、RPGではないかと考えます」(安田哲夫氏)

「人間の社会的欲求を投影したコンピューター上のメディア」(石井修一郎氏)

「創作世界の中を冒険する思考型ゲーム」(山下章氏)

「殺戮ゲーム」(工画堂スタジオ特効課)

「RPGとはこんなものだ! と定義してしまうとこれから先それに縛られて発展しなくなると思います」(ハミングバードソフト企画開発部部長/鶴田真一氏)

RPG新時代へ向けて

冒頭でも触れたとおり、寄せられた意見すべてを紹介することはできなかったが、忙しい中ご協力いただいた方々にはいくら感謝の言葉を並べても足りないほどだ。最後に、アンケートに書き添えていただいたコメントをいくつか紹介しよう。

「これからのRPGは、斬新なシステムから良いシナリオに、そのテーマが変化していくと思われる(例:ドラゴンスレイヤー英雄伝説)。小説とは違う、パソコンゲームらしい〝シナリオ構造〟こそ、これから求められるものだと思う」(立岡博氏)

「RPGではその世界における〝正義〟や〝倫理〟が西洋的なのが普通。たまには、アラブの大義をふりかざす主人公もおもしろそうだ。ハンムラビ法典とかね……」(BIT^{2}/無署名)

「最近はプレーヤーにストーリーを押しつけるようなRPGが多い。もっと自由度を高めて、創造された世界をじっくり味わいたい」(リバーヒルソフト企画開発部/日野晃博氏)

ご協力いただいた方々(敬称略)

(株)ウルフチーム
(株)エニックス
(株)エルフ
(株)ガイナックス
(株)光栄
(株)工画堂スタジオ
コナミ(株)
(株)コンパイル
(株)システムソフト
(株)スタークラフト
(株)T&Eソフト
データウエスト(株)
(株)ナムコ
(株)日本テレネット
日本ファルコム(株)
ハミングバードソフト
(株)HAL研究所
(株)BIT^{2}
(株)マイクロキャビン
(株)リバーヒルソフト
山下章(ゲーム評論家)
渋谷洋一(編集者)

すばらしきRPGの世界に寄せて

17のRPG論

数あるコンピューターゲームのジャンルの中で、なぜRPGがこれほど脚光を浴びることになったのだろう。根強いマニアがいたとはいえ、決してメジャーな存在にはなれなかったテーブルトークのRPG。それがコンピューターというメディアを得たとき、その世界は限りなく広く、自由に、そして豊かに発展していった。今回のRPG特集のラストを締めくくるにあたり、Mマガでは、そんなRPGの世界に魅せられた17人に、それぞれの思いを語ってもらった。まったく違った視点を持つ、17のRPG論だ。

コンピューターの中に、場所も時代も異なるまったくの架空世界を作り出し、その中で自分の役割を演ずるのがロールプレイング。たとえ同じシナリオのゲームであったとしても、プレーする人の性格や感じ方の違いによって、まったく違うプロセスをたどるといった特徴を持つ。いや、それどころか、同じ人間がプレーしたとしても、そのときどきの精神状態により、ゲームの進行は変わってくるものなのだ。

そんな自由度の高いゲームシステムのためか、一度クリアーしたゲームを、何度でもプレーする人も多い。毎回違ったキャラクターを演じ、毎回違ったプロセスをたどってラストを目指す。そして、毎回違った新しい発見を見い出すわけだ。いまや、このすばらしいゲームシステムを持つRPGは、コンピューターゲームを代表する存在といっていい。

それでは、そんなRPGは、これからどんな発展を遂げていくのだろう。これほどまでに人々を引き付けたRPGの魅力とは何だったのだろう。これまで何度となく語られてきたテーマではあるが、もう一度確認してみたい。

その結果、果たしてひとつの解答が得られるかはわからない。しかし、これを読むひとりひとりの胸の中に、ぼんやりとではあっても、RPGというものが形作られればと思っている。以下に掲載した文章は、RPGを愛してやまない17人の著名人に、〝RPGに関することなら何でも!〟とお願いして寄稿していただいたものだ。この中に目指す解答がふくまれているかもしれない……。

RPG、その可能性

矢野　徹

ぼくはそれほど多くのコンピューターRPGをやったわけではないから、偉そうなことはいえないのだが、ウィザードリィの#1だけは充分すぎるほどやった。それも、畏友安田均さんの名著『SFファンタジィゲームの世界』を送ってもらわなければ知らないままに一生を送っていたことだろう。本当にコンピューター・ゲームがかれのいうほど面白いものなら、それを知ることなく死んでいったのではたまらないと、その本を読んだ明くる日にNECの88MRというパソコンを買ったのだ。

それで痛感したのは、子供だけではなく大人も、楽しい遊びを知るのと知らないのとでは、人間の一生の価値はだいぶ変わってくるのではないかということだ。

ぼくの場合、物心ついたころから満州事変、上海事変、日中戦争、太平洋戦争、日本陸軍で送った2年2ヵ月の生活、そのあとはSFを読んでは訳するだけの一生だった。ところが、60歳を過ぎてからウィザードリィを知ったことで、コペルニクス的転回とでもいうのか、人生観が変わるほどの衝撃と喜びを覚えた。最初の3ヵ月は、ワードナを倒すまで毎日12時間、ウィザードリィばかりやっていた。本職の翻訳を含むすべての仕事を放擲して、朝から晩までウィザードリィばかりやることになった。

若いときなら本職の仕事をさしおいて遊びばかりに専念するといった贅沢なことはできなかったはずだから、考え方によっては老齢もいいものだ。そのあとの3ヵ月も、一日中ウィザードリィばかりやっていたから、女房から見ると、もともと頼りない亭主だが、頭が本格的に変になったのではないかと心配になったことだろう。

だが、ウィザードリィに夢中になると同時に、ゲームの日記をつけていたのがよかった。大阪でSF大会がおこなわれたとき、いまMSXマガジンの編集長になっておられる宮野さんが、安田さんを通して、ぼくがウィザードリィの日記をつけていることを知り、その出版をすすめてくださったのだ。この本は本当に作られ、あとで日本SF大会の星雲賞をいただくことになり、ぼくがやっていたことは頭が変になって遊んでいただけではないと、女房に認識してもらえた結果になったし、その本の売上げも増す結果になった。

本当のところは、遊んでいただけなのだが。

この経験があるから、RPGにとって最も大切なのは、人間を中毒させるだけの魅力がどこかにあることだと思うようになった。生活の中にある枝葉末節的なことのすべてを忘れさせ、そのゲームだけをやっていたいと思わせるだけの魅力だ。

将来のRPGがどう変わるのかだが、想像もつかないほどの可能性をパソコンは持っている。その可能性があるからこそ、この5年間にぼくの持っているパソコンも8ビットから、32ビットのRSに変わってきた。ところが、もう64ビット機が売り出されているという。

そんな高性能の機械をフルに使ったRPGとは、どんなものになるのだろう? そして、光磁気ディスクやCDを使えば、いまでも300メガなり600メガなりのRPGも作ることは可能なのだし、その容量はますます大きくなる一方に決まっている。1メガ、あるいはそれより小さな容量のディスクでウィザードリィができるのなら、その600倍ものディスクでは、どれほどのものができるのだろう?

ウィザードリィの次にヒーローズ・クエストというのをだいぶやったのだが、それをやっていたときに思いついたのは、読み物とし

てのテキストファイル部分が多いRPGを光磁気ディスクでやれば、面白いものができるのではないかということだった。

現在の書籍や雑誌は木材パルプによる紙を使っているが、エコロジーから考えても、そういつまでも紙を無制限に使えるはずはない。紙の代用品としての情報媒体だと考えても、巨大なメガ数のCDや光磁気ディスクは大きな可能性を持っている。600メガ全部を文字だけに使うと、文庫本2400冊分の文字が入る。この媒体をかりに、コンピューターで読む小説に使うとと、どんなことになるだろう？ 説明書としての紙の本なりパンフレットは必要だろうが、小説を読みながらゲームをやるのか、ゲームをやりながら長い小説を読んでいるのかわからないような新しいエンターテインメントができるのではないだろうか。

まず、その中では小説の表紙や挿絵にあたるものだけではなく、ちょっとしたアニメも見られるだろうし、小説の中に出てくるゲームもできる。小説の中に出てくるコンピューター・ソフトもその中で使える。その小説の中で図書館に入ると、何十冊もの書籍が本当に読める。映画の原作を読むときには、その映画の何場面かも見られる。

それがどういうRPGになるのか別の形式の娯楽になるのか教養ものになるのか、ぼくにはわからないが、そこに大きな未来と可能性が存在していることは間違いないと断言する。

●矢野徹。作家、翻訳家。PC-9801を著作に翻訳に、そしてパソコン通信にとフル活用。著書に『悪夢の戦場』、訳書に『デューン』シリーズなど多数。

昨日も明日もRPG　加藤みゆき

もう10年も前になりますが、APPLEIIというアメリカ製のパソコンをはじめて買い、連日連夜、よくわからない英語のメニューや解説をものともせず、新婚間もない主人を放ったらかしにして、鬼か悪魔のように熱中したゲームのひとつに『STAR TREK』というものがありました。枠の中に文字キャラクターの［＊］で表示された星があり、その間をうろうろするクリンゴンの宇宙船［K］を、エンタープライズ号［E］をあやつってフェイザー砲や魚雷で撃滅させるという設定。いまでいうシミュレーションゲームのはしりです。

⬆私が、とあるゲームのために、Macintosh II上でデザインした画面。マウスを使って描いていくのです。

いまでこそ、ファミコンだのPCエンジンだのといった、家庭で楽しめる安くて手軽なゲーム専用機があり、MSXやPC-9801シリーズ、X68000のようなパソコンレベルでゲームを楽しむのも、ごく当たり前になっています。でも、当時はそれこそ、自宅で楽しめるゲームがあるというだけで珍しく、とても嬉しかったものです。ましてや、「反射神経が鈍いのでシューティングゲームはからきしダメ」という人間には、時間をかけてゆっくり頭脳戦が楽しめるゲームがあるというのは、まさに天の救いでした。

それから数年してウィザードリィのAPPLE版が発売され、手間暇かけて自分のキャラクターを強く育てる楽しみに、家庭はふたたび崩壊の危機を迎えたのです。当時、全盛を迎えていたアドベンチャーゲームは、このRPGの魅力にもろくも敗北。ウィザードリィに飽きるまでの数ヵ月は、口を開けばキャラクターのレベルアップとマップ中のトラップの話に熱中。APPLE仲間と会えばキャラクターの交換をと、生活すべてをウィザードリィに捧げたのでした。

年月は流れ、マシンもゲームの種類も多種多様になりました。画面は美しく、スピードは速く、日本語表示が当たり前に、シナリオは複雑に、そして情報源の雑誌が増えて、誰とでもRPGの話ができるようになりました。「RPGの魅力は？」と聞かれれば、「キャラクターを作って育てることと謎解き」と答える人が多いと思います。でも私は「キャラクターを育てる」のはともかく、「自分が何かをしたら、コンピューターがそれを理解しやすいかたちで応えてくれる」とこにあるんじゃないかな、と思っています。数あるゲームのジャンルの中で、RPGが一番それをわかりやすく表現してくれるような気がします。

コンピューターに何かの操作をして、その返事を待つというだけなら、どこにでもころがっている環境ですが、ユーザーにわかりやすい形にして返事をするというのは、なかなか難しいようです。たとえばMS-DOSというやつがそうですね。私はよく「コマンドまたはファイル名が違います」と叱られてばかりいて、「お前さんが怒るのはわかったが、だからと言って何をすりゃいいのか、教えてくれんのか？」と、貧しい頭脳でマニュアルをひっくり返し、締切間際の貴重な時間を消費させられています。

いまのRPGで、もの足りなくなってきたものといえば、「その中で作れるキャラクターは、どんなに頑張ってもそのゲームのキャラクターでしかない」というところなのかな。どんなに強いキャラクターを育てても、ボスキャラを倒してしまえば終わってしまうのは、ちょっと淋しいですよね。苦労してレベルアップさせてそれを自慢したくても、ゲームを知らない相手には驚かれもしない。

誰にでもわかるものが作れて、育てられるRPGなんて、ないのかなぁ。たとえば、私の仕事はコンピューターで絵を描くことですが、仕事をしながらよく、「RPGみたいに、使えば使うほど"強くなる"グラフィックソフトってないかなぁ」とか、「RPGみたいに面白く覚えられるグラフィックソフトってないかなぁ」って思ってしまう。

ゲームのキャラクターでなく、絵を描くテクニックがレベルアップするのなら、誰にでも描いた絵を見せればわかってもらえるでしょう？　それも、難しいプログラミングなんかしなくても、自分の努力しだいで誰にでもレベルアップできるとしたら。

グラフィックソフトに限らず、ワープロソフトでも何でも、普段使うソフト全部がRPGみたいに面白くなったら。それよりも、コンピューターのソフト全部が、RPGでキャラクターを作るみたいに、誰にでも簡単に作れて育てられるものだったら、ほんとうに楽しくなるのになぁ。

●加藤みゆき。自称、マウスでしか絵が描けないイラストレーター。デビューは『ディガンの魔石』。Macを使ったマルチメディアのソフト開発に参加中。

RPG概論

飯島健男

現在、『コンピューターRPGの作り方』などという大層なタイトルの本を執筆しております。これがもう、コマッタちゃん物なのですよ。異色RPGとか、あんなものRPGじゃあないなどと皆様にいわれるようなゲームしか作ったことのない私にとって、未来のゲームデザイナーをめざしている方々に、ああだこうだと、いかにも正しそうにいうのは、はっきりいって気が引けます。なんだか、たちの悪いサギ師みたいで……。でも、書くからには、試行錯誤しながら、まあ自分なりのRPGの作り方をまとめてみようかな、と。

で、RPGというのは、遊ぶのと作るのとでは大違いなんですよ、ホントに。まるで産みの苦しみを知らないうら若き乙女が、「子供を産むのって大変よね〜」などと、ほざくのと似ております。RPGを作るっていうことは、ゲームを作るということよりも、世界を作ることに近いんです。

ゲームデザイナーは神様だと、よくいわれますが、これはべつにえばっているとか、ミナミハルオのいう「お客様は神様です」的な意味ではありません。その世界において、とりあえず、最低限必要なものをすべて創造するということです。簡単にいうと、これが世界設定というもので、関係のない部分まで、あまり細かく作る必要はありません。

ひとつのダンジョンだけを舞台にしたゲームに、太陽は3つある世界だとか、43歳の誕生日をおととい迎えたばかりの王様は、お妃に内緒で、じつは側近の近衛隊長とできている男色家だった！　などという衝撃の事実は、作ろうが作るまいが、はっきりいって、まったく意味はありません。

ただ、それが今回のゲームにおける中核部分になっているだとか、実際にゲーム中にはそんなこと一言もふれていないのに、こういう事件がすべてに影響を与えている根源なのだと思っている人は、わけの分からない細かい設定を作ってもいいでしょう。しかし、それはゲームを遊んでくれるプレーヤーには、理解できないことでしょう。さらには、プレーヤーに、その辺のことを感じ取れ！　といっても無理な話です。

いわゆる、RPGの作り手が、プレーヤーが理解に苦しむ設定や条件立てによって構成したものを、我々は俗にマゾゲーと呼びます。マゾゲーは、ゲームの作り手だけが喜べる恐るべきクソゲーなのです。怖いですね。

さて、物事、何事にも表と裏があるように、マゾゲーに対してサドゲーがあります。サドゲーもまた、RPGにおいてはとても怖い存在です。それでは、サドゲーについて説明しましょう。

サドゲーとは、作り手側が、とにかくプレーヤーを苦しめたいがために作りあげるゲームのことをいいます。例えば、300階建の塔だとか、400メートル四方のマップなどですが、こういった類のものは、まったく意味がありません。もしこういったものにとらわれ、これが絶対的に意味があるのだとか、絶対に必要だとまじめに信じているものがいたら、その人は真のサドゲー・デザイナーです。サドゲーを作ることにとらわれ、それが正しい、面白いと信じているならば、それはそれで、とことん追求するのもひとつの道といえるでしょうが、それにひたすら打ち込む姿は、鬼気迫るものがありますね。

じつは、私はこの両面を持ち合わせた、最悪のゲームデザイナーです。皆さんには申しわけないんですけど、RPGの何たるかなんて、私にゃあ理解できないんですよ。RPGって何なのか、知っている人がいたら逆に教えてほしいくらいです。自分は、ただ作りたいゲームを作っているだけなんですから。結構、飯島ってバカです。

●飯島健男。ゲームデザイナー。代表作に『抜忍伝説』、『ラスト・ハルマゲドン』、『BURAI』など多数。最新作はライトスタッフの『アルシャーク』。

お手軽かつ怒濤のごとき感動を

よろず　壱

RPG……それは、自分自身が主人公となり、その世界にひとつの伝説を作りあげる、最も感情移入しやすいゲームである……らしい。

大抵は、特殊能力を持ってたり、〝そうせざるを得ない環境〟に置かれた少年（あるいは青年、少女もいたっけ？）が全世界の期待を背負って戦うという、現実においては「何故、俺が？」と言わずにいられない状況も、何故か納得させられてしまう。それがRPG。

カセットを差し、スイッチを入れるや否や、その世界の住人。そこは、とある村でみんな闇の大魔王のために困っている。「頑張って」と声を掛けられ「うぉっしゃぁ！　まかせとけ！」と村を飛び出す。

ピヨピヨピヨ♬

おおーっと、ザコキャラの出現！　なんだ弱そうじゃん。いくぜ！

ダシッ！

ブシッ!!

チャ〜ラ〜ラ〜ラ〜♬

『○○は死んでしまった』

何故だぁぁ！　気合が足りなかったのか!?

おっしゃ、もう一回だぁ！　Come on！

ダシッ！

ブシッ!!

チャ〜ラ〜ラ〜ラ〜♬

……おっかしいなぁ。いくら何でもこれじゃぁ。ピッとステータスを見るってぇと……、あれ？　村を出るときにもらった刀が装備されてない!?　RPG初心者でありながら、取説読まずにゲームを始めることで有名なB型のオイラは、丸腰で敵に向かっていったのだ。

「くっそ〜ぅ。もう負けないぞう！」

そして気が付けば足の指はグーになり、口はだらしなく半開き、室内にひびく叫び。

「やっ、やめてぇっ！」

「ああっ、もうっっ！」

「だめぇッッ!!」

声だけ聞けばHビデオのよう。

しかしながら、オイラは自力でエンディングを見たRPGはひとつもなかったりする。ちょっと2〜3日やらないで置いておくとすっかり気分が萎えちゃって、それまで完璧に覚えていたダンジョンの道順もあやふや、聞いた情報もすっかり記憶層から抜けてしまう。人がやってるところを見てたりはするんだけどね。でもそれだと断片的にしかそのゲーム世界を体験できないワケ。だから、長い長いダンジョンを抜けても、すんげー強い敵を倒しても、「ふ〜ん、すごいねー」程度。

やられても、やられても向かっていき、最後の大ボスを倒した瞬間世界は光に包まれ、

ぼくがRPGを愛せなくなったわけ 手塚一郎

ぼくは最近のRPGが好きではない。

ぼくが愛しているのは『ウィザードリィ』や『ローグ』であり、『ファンタジー』なのである。国産のRPGでは『ティル・ナ・ノーグ』だけしか愛せなかった。

どうして最近のRPGに魅力を感じないのかと考えてみれば、それはグラフィックや音楽が必要以上に前面に押し出されているからにほかならない。

見た感じは『ドラクエ』のくせに、イベントとなるとアドベンチャーゲームも顔負けのグラフィック画面が表示され、アニメーションする。一番嫌いなのが、これだ。いけない、とは言わない。こういったものが好きな人もいるだろうから。でも、ぼくは嫌いだ。RPGとは〝想像することを楽しむもの〟という古い考えをいまだ持っているぼくは、だからイメージを押し付けられるのは好まない。

音楽にしても同様。困ったことに、どこがRPGの曲なんだ、と頭をひねりたくなるようなものが多すぎる。ノリさえ良ければいいのだろうか。何かが違う気がする。

いまのゲームは(RPGに限らず)AVコンプレックスの塊に見える。〝ゲームは芸術なのか〟といったお題で討論するゲーム雑誌もあるけれど、ぼく個人は、(現時点では)ゲームは芸術ではないと思っている。

文字が表示できるから小説を、絵が動かせるから映画を、音が出せるから音楽を凌駕できるとは、メーカーの思い上がりも甚だしい。確かに可能性としてはゼロではないだろうけれど、ゲームとそれらのものとを区別しないことには、いま以上の進歩はないように感じる。ゲームならではの可能性をもっと追求するべきであろう。そんな簡単に総合芸術が作り上げられるのなら、何の苦労もない。

話がそれてしまった。要はイメージを押し付けられるのが嫌だから、最近のRPGが好きではない、と言いたかったのだ。

〝いかにも！〟という感じのグラフィックを入れたり音楽を鳴らせば、確かに多くのユーザーを獲得することはできるだろう。しかし、何故そこまでユーザーに媚びるのか。媚びるとは、難易度を下げるとか、遊びやすくするとかの「腰を低くする」とは明らかに違うものだ。流行と一言で済ませることもできるけれど、その多くの場合は「売るための手段」でしかない。内容に自信がないから。そう、ゲームを創ることは商売なのだ。

昔に比べて、職人肌のゲームメーカーが少なくなったことを痛感する。あの頃は内容で勝負していた。考えてみれば、昔のゲームの方がよっぽど芸術に近かったような気がする。

一体、何が変わってしまったのだろう。思い付くのはハードの進歩だ。ディスクが普及し、グラフィックは細かくなり、音源が強化された。ぼくにしてみれば、功罪相半ばするとは、このことだ。AV関係の性能が中途半端にアップされたがために、パソコンはコンプレックスに陥ってしまった。

NECのマイコン、TK80の頃からコンピューターゲームを見てきたぼくは知っている。当時は、ゲームを芸術だと言う人間はいなかった。文字が表示できるから小説を凌駕できるなどと言い出す人もいなかった。

ハードがRPGを変えてしまった。残念ながらいまのRPGをぼくは愛せない。遊びではつきあえても、溺れたりはしない。だから、ぼくが(パソコンに比べて)制限の多いファミコンなどのRPGに心変わりしたのは、むしろ当然のことだった。仕方がない、残念だけどね。

もうパソコンのゲームメーカーには昔気質の職人がいないのだろうか。唸るようなゲームで遊びたいのだよ。夢にまで出てくるようなゲームが欲しいのだよ。

アートディンクがRPGを出さないものか、と心から思う。そうしたら、昔のように徹夜して遊ぼうと思っている。

●手塚一郎。ゲームライター、小説家。間もなく3冊目の著書『弦奏王』が発売される。UWFと藤原喜明を心から愛する、大のプロレスファンである。

いままで通ってきた町や村の人々は心から英雄を讃え、この苦しい旅を共にしてきた仲間たちはそれぞれの場所へ帰っていき……、そして静かにスタッフロールが流れる。

「……ハァ……、よかった……。」

——うん、うん、よかったね。

「絶対、感動するよ。やる？」

——あ〜、でもぉ……。

「毎日ちょっとずつやればいいじゃん。」

——そうスか？　じゃあ……。

そのソフトは積まれたまま忘れ去られる……。

最近はいままで出たモノをさらに複雑に、ぐれいどあっぷさせたモノばかり。そりゃあ進歩しなけりゃ次を出す意味がないってのも分かるけど、そうするとますますRPGってもんから遠ざかってしまうわけ。「数年前の名作と呼ばれたモノをやればいいじゃないか」とおっしゃる貴兄！　それには必ず〝復活の呪文〟などといった、気の遠くなるようなパスワードがついてまわるんですよ。

だからぁ、バックアップ機能がついてて、短時間でもお手軽に楽しめて、めんどくさい呪文やダンジョンがなくて、レベル上げが簡単で、お遊びがたくさんはいってて、でもストーリーはきちんとしてて、最後は怒濤のごとき感動が押し寄せるような、そんなRPG……どっかで作ってくれませんか。

——あ？　『そんな奴はテトリスでもやってろ？』ど〜も失礼しました〜。

●よろず壱。ゲームドッター。『特殊部隊VAG』、『スーパーリアルマージャン』などの製作に、R-KIDSの名前で関与する。まんがも描く、自称なんでも屋。

殺される側の論理

鈴木銀一郎

例えば、『コナン』でも、あるいは『スターウォーズ』でもいい。要するに「冒険大活劇」で、ヒーローにバッタバッタと倒されていく名もない「斬られキャラクター」について考えたことがあるだろうか。

私は、ときどきそういう「斬られキャラ」の一生を想像してしまうのである。

貧しい家庭。幼いときからの労働。反抗と家出。徴兵。訓練。初めてもらった給料。酒場。酒の運び女。そして、初めての戦場。

彼は、戦列の一員として、号令のまま前進する。太鼓の音。戦旗が風でバタバタいう音。敵の鬨(とき)の声。次第に戦列は乱れる。ふと気がつくと、彼の前に見事な鎧を着た敵がいる。敵は彼よりひとまわりは大きく、ロングソードは業物(わざもの)に見える。彼は、一瞬気後れし、恐怖を覚える。次の瞬間には、敵＝ヒーローのロングソードがキラリと光り、それで彼の一生は終わってしまうのである。

RPGで、ヒーローが経験を積むためには、このような「一生」が数えきれないほどなければならない。

そんなことを考える私がおかしいのかもしれない。しかし、RPGの魅力のひとつがキャラクターに対する「思い入れ」にあるとしたら、それが「殺される側」のキャラクターにまで及べば、もっとおもしろくなるのではないだろうか。

私がデザインしたカードゲームの『モンスターメーカー5/ソフィア聖騎士団』では、ザコキャラであるオーク兵9人にも、それぞれ名前をつけ、能力値も変えた。「オークにみんな名前がついていた」といって感激してはがきをくれたゲーマーもいたので、少なくともひとりは同じことを感じてくれる人がいるわけだ。

『ドラクエIV』は、文句なしの大傑作(という言葉でもまだ足りない)である。しかし、モンスターのアンクルホーンがヒットを受けて「顔があおざめる」と、私はそれ以上の攻撃を止めたくなってしまう。そのせいか、2回目にプレーしたときには、延々たる大殺戮が印象として残ってしまった。

そういう意味では、『女神転生II』は、会話によってニュートラルのモンスターを仲間(仲魔)にできるという点がより進化している。

ゲームの進行上どうしても仲魔にしたいモンスターがいて、そういう相手にはいわれるままに「宝玉」なんかもあげてしまう。そのあげく、「ありがとう。わたし、あなたのこと忘れないわ」なんて逃げられてしまうと、「キショー、今度会ったらテメーぶっ殺してやるぞ」などと思ってしまう。

逆に、「なにかおもしろいことないかしら」といわれて、何もあげず黙って近づいていくと、「あなたみたいな人に初めて会ったわ。わたし、あなたといっしょになる」なんてこともある。いい気分になるじゃないですか。

『女神転生II』は、じつは3回プレーした。このゲームでは、劇的に違う2種類のエンディングがある。また、モンスターの合体によって、よりレベルの高いモンスターをつくるという楽しみもある。そういうことで『ドラクエIV』より1回多いプレーとなったのだが、もし会話の部分がなく「無益の殺生」ばかりだったら、3回ものプレーには耐えられなかったことだろう。

最近では、シミュレーションとRPGが合体した『ファイアーエンブレム』も3回プレーした。このゲームのコンピュータープレーヤーは、戦略的な面ではまだ頭が悪い。つまり、最も悪い作戦とされる「戦力の分散投入」をやってしまうのである。

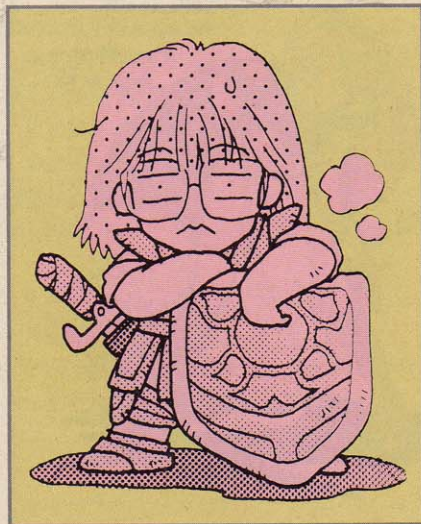
しかし、その欠点をマップとか、援軍とかでうまくカバーしているし、敵のキャラクターの中で味方になりたい者との会話が成立する。やはり進化しているのである。

私は、本当はシミュレーションゲームデザイナーであり、温めてきたテーマもある。それを、こうした殺される側の論理を生かしてゲーム化してみたいと、いま考えているところである。

●鈴木銀一郎。ゲームデザイナー。代表作に『モンスターメーカー(カードゲーム)』や、『バルジ大作戦(コンピューター・ウォーシミュレーション)』など。

RPGの世界観に感動!

日下部拓海

いまではひとりでゲームセンターに入り、フロアのど真ん中にある大きなシューティングゲームの匡(きょう)体にタイトスカートでズカズカ乗り込み、ガーっとプレーしたあと「あとちょっとで4面だったのに！」とか独り言いいながら降りてきて、今度はテーブルゲームに100円玉を入れちゃってるような私ですが、一世を風靡したファミコンRPGの3作目が発売されるころまでは、ゼビウスしかやったことのない普通の(?)女の子でした。

それなのに！　私をこんなふうにしたのは当時文通していた友人A！　こいつにそそのかされてやってみたRPGに思いっきりハマってしまい、それからは新しい呪文を覚えることに喜びを感じる毎日。RPGは楽しい！　私みたいに反射神経の無い人間でも楽しめる。忙しくてもちょっとずつ進められる。ある程度頭を使いながら、イベントを楽しみながら、それでも根底に流れる世界観と、自分で作り出している(ような気にさせている)物語と、勝手に想像して思い入れしちゃうキャラクターと、いろんなもので私を魅了し、感動させてくれる。そんなRPGが大好きです。

だけど、最近では「このゲームが終わったら、今度はあれを買うんだ！」というわくわくする苛立ちがなくなりました。なぜかというと、私の場合は第1目的が"楽しむこと"なので、リアルすぎて大変だったり、凝りすぎて疲れてしまうRPGが多くなると、興味をそそるソフトがなくなっていくんです。

RPGに対する思い入れ　中津泰彦

タイトルを見て、ゲームデザイナーとしての己の血が、ぞわっ、とさわいでしまったのだよ。それ程までにRPGが好きなのである。「共に果てても良い」といえるほどだ。アクションRPGでボスを死闘の果てに倒したときの興奮は、私の脳を焼き尽くさんばかりであるし、正統派RPGのクリティカル・ヒットで敵を倒したときのうれしさと言ったら……何とも言えないものがあるのだよ。

おお、これでは戦いの話ばかりではないか。RPGのもうひとつの楽しみについても書かねばウソになってしまう。そう、イベントである。出会いの楽しさ、次に何が起きるのだろう？　次に誰と出会えるのか？　考えただけで、ゾワゾワと背中に来るものがあるではないか。RPGで遊ぶ楽しみの多くがこの点にある。未知との出会い、〝センス・オブ・ワンダー〟がもたらしてくれる熱き感動なのだ。

ところが、である。いまのRPGの多くは、試練(多くの経験)を経て、目的(ボスを倒す)に到るという図式の冒険物語を演じるRPGだ。そして、ファンタジーRPGがその殆どを占めているのである。なぜ、ファンタジー、それも中世の世界に偏るのであろうか？　人の生きる世界や歴史は、もっと幅広い舞台を用意しているにもかかわらずである。

その多くは、世界を作ることの難しさ故、ではないだろうか？　世界を作る。これは、作る側にとって膨大なエネルギーを要求するものである。それを避け、ファンタジーで作る。つまり、作る側の都合にすぎないのではないだろうか。

だが、ファンタジー以外のRPGが望まれているのも事実である。人は新たなるものを求めて止まぬ者であるから。我々は考えて行かねばならない。新たなるRPGの姿を。そして、この業界を目指す人には、もっと自由な発想と広い知識が必要とされているのだ。ファンタジーイコール、RPGではないのだから。

さて、前のほうで、試練を経て目的を達するのがRPGのひとつの姿だと書いた。だが、それだけがRPGの姿では無いはずである。ロールプレイの言葉が示す通り、楽しんで役割が演じられれば、それはすべてRPGなのだ。

英雄として生まれ、人と出会い、そして別れてゆく。これがRPGの代表とすれば、悪として生まれ、邪魔者を殺し、王となるゲームも良いはずである。まだまだ幅を広げれば、シミュレーションやアドベンチャーも仲間に属するだろう。なぜなら、ひとつの世界で役割を演じているのは同じなのだ。現に、融合したゲームも出始めているのだから。

未来のRPGとして、その世界の中でなら自由に主人公や目的を選択できるゲームも登場するだろう。いますぐは出来ないとしても、少しずつシステムを変えてゆきたいと思っている。その前に、RPGは二極分化して行くかも知れない。ストーリーが中心的なものとイベントが中心的なものにである。

ストーリーが中心的なRPGとは、ドラマという流れを作り、プレーヤーをうまく流れに乗せて行く。そんな作りのRPGである。ドラクエなどがこの代表だ。私も、この考えでのひとつの解答とも言える作品を準備中である。今年中にお見せ出来るはずなので期待していただきたい。

そして、イベントが中心的なRPGとは、大きな流れは用意するが、細かな指示はしない、自由なシステムである。それゆえ、相互関係が複雑なシナリオを書こうとすると、条件が多すぎて破滅してしまう問題がある。プレーヤーの行動が特定できないからだ。だが、遠くない未来。このふたつは、またひとつとなるはずである。深いドラマ性と自由度の共存。RPGの未来がそこにある。

そう、この世界(ゲーム)の歴史は浅く未熟で、発展途上にある。常に試行錯誤を繰り返す、そんな状態なのだ。技術的にも、クリアーする問題は山ほどある。よりリアルな映像、登場人物のAIやファジーを応用した自然な行動や会話、人と機械をつなぐ新しいインターフェースなどなど。うれしくなってくるではないか、我々はまだ、RPG世界の入口を垣間見ただけなのだから。

やがて、RPGはゲームという境界を越え、アニメーションや映画とさえ一体化して行くであろう。そこに待つものは、はたして偉大な人類の財産か、あるいは人類を亡びに導く麻薬的な映像であろうか？　前者である事を願うばかりである。

●中津泰彦。ゲームデザイナー、プログラマー。MSX版『Xak』のプログラム、『FRAY』のゲームデザインとシナリオ担当など、マルチに活躍中。

一番悲しいのは、1作目は最高なのに2作目、3作目になるにつれ疲れるゲームになってしまうこと。グラフィック凝るのもいいけど、見づらくなるほど凝ってほしくないし、キャラクターもシンプルなほうが可愛い場合もある。何よりせっかく忙しい人間でも、セーブしながら楽しめるはずのゲームが、塔の攻略に何時間もかかったりすると「どうしてこうなってしまったんだー！」と叫びたくなってしまうのは私だけでしょうか。

3Dダンジョンも、全力疾走みたいなスピードでスクロールする広大なものより、歩いている感じのゆっくりめのスクロールで、小さめのものがいい。敵キャラのアニメーションに凝るのもいいけど、とばすことができなくてイライラするならないほうがいい。かなり個人的感情が入っていますけれども、ゆっくり進めるところとスピーディーにするところと、より楽しくなるように見極めているゲームが少ないように思えるのも事実です。

せっかく素晴らしい世界を楽しめるはずなのに、ゲームシステムに気を取られて世界に入り込めない、自分が主人公になりきれない。必ずしも悪いかどうかは分かりませんが、そのために悲しい思いをしている人もいるということを、分かってほしいです……。RPGを楽しみたい人、頭を使いたい人、難しいのを解くのに命かけてる人、いろんな人がいるのに、〝より凝ったRPGへ〟という一本道でなくてもいいんじゃないでしょうか。

素晴らしいRPGは名画や名小説にも匹敵するくらい、もしくは自分で思い描いて作り出しているぶん、受け身だけの映画や小説より心に残る場合も多いです。だからこれだけ入れこんじゃうんですよね。

というわけで、私はしっかりした世界観の中で強い主人公が頑張る、イライラしない楽しいRPGが大好きです。そしてこれからのRPGにも、多大なる期待を抱いています。

●日下部拓海。まんが家。'86年『いつか秋風の中で』でデビュー。代表作は『夕暮れどきの窓ぎわで』。おまじないコミックで『FINEな彼女』を連載中。

RPGの第2段階へゴー！　安田 均

いまさらロールプレイングゲーム？

いや、いまこそロールプレイングゲーム！

RPGの紹介や作成をここ10年ばかり最初から続けてきたこちらとしては、〝RPGについて〟何か書こうと思ったら、上のふたつのような感想が同時に湧いてきた。まあ、上の〝いまさら〟というのは、これだけコンピューターゲームでも流行しているRPGについて説明めいたものを書いても仕方ないし、コンピューターRPGを遊んだことのない人は、まずそうしたものを実際に遊んでもらったら、それですべてがわかるのではないかと思うからだ。ゲームというのは何でもそうだが、とくにRPGというのは〝実行がすべて〟というところがある。最初はとっつきにくそうでも、いったん遊んだらそのおもしろさにはやみつきになるはずだからだ(さあ、まだなら、いますぐ『ロードス島戦記・コンピューターゲーム』を買いに行こう！)。

で、あとの〝いまこそ〟だけれども、これが現在の状況にはまさにぴったりだという気がするからだ。コンピューターやゲームブック(ちょっと古いか)、あるいはテーブルトークのRPGをちょっとかじってみて、〝ああ、こんなものか〟と思ってるきみ。ロールプレイングゲームというのは、そんなに浅いものではないのだぞ。

いまの日本だと、わかりやすくないとウケないというような状況があるから、RPGも誰でも入りやすくなっているけれども、ほんとの楽しみは、実はそれからだ。たとえば、コンピューターRPGで遊んだ場合、きみはほんとにそのキャラクターに感情移入しているかい？　うまくいかなくなって、キャラクターが死にかけたとき、さっさとリセットをかけているのじゃないか？　あるいは、テーブルトークのRPGでも、ゲームのキャラクターは自分といつも性格が同じで、いつも同じようなプレーヤー相手と、同じようなギャグばかりをとばしているのじゃないか？　それとも、ゲームマスターをするときに、たいてい馴れ合いで、ろくにストーリーも背景も考えてないのじゃないかい？

べつにこういう遊び方が悪いというわけじゃないけれど、たまにはちょっと真剣に、ゲームの世界やキャラクター、戦術なんかも考えてみよう。そうすると、RPGが本来持っている、第2の現実(セカンダリー・ユニバース

ある超我儘プレーヤーの独白　佐藤陽子

RPG、大好き。

だけど、どんなものでもRPGと名前がつけばいいってものじゃなくて(うるさいんです、わたし)、とりあえず条件をあげてみると(もうここでうるさいヤツと思ってるでしょ)、いろいろあるぞ。

①フィールドをうろうろできること(オール3Dダンジョンは、パス！)。
②次に何をすればいいか悩まないでゲームが進められること。
③かといって、単に向こうの作った「お話」を読まされているようなのは嫌だ。
④主人公に好きな名前をつけられること。
⑤世界はできれば中世ヨーロッパのファンタジー風(要するにドラクエタイプね)。
⑥キャラはかあいい2頭身がいいな(これもドラクエが代表ね)。
⑦そしてなにより、わくわくどきどきさせてくれて、楽しくなきゃやだ！

①はまあ、ファミコンの場合はそう問題はない。とくにオールダンジョンを売りにしてるゲームでない限りは、たいがい山に森に野っ原に海、島なんかがあって(わたしなんかこれだけで、もううっとりしちゃうのである。マップフェチかもしんない……)、そこここに町や村やお城などがうまい具合に配置されている、っていうマップだから。

けど、これがパソコンの世界になると(あ、わたしがパソコンっていうときはPC-9801ね。そしてわたしのメインマシンはファミコンであります)結構油断できなくて、主なイベントはダンジョンをクリアーすること。しかも3Dだったりするので、

「ああああ、お話はすっごく面白そうなのに。くくくくく……」

と、なってしまうのだわ(とはいえ、マッピングって一度はまると結構快感で、いくつかやりかけたゲームもある。大体途中で何かに気がうつってそれっきりになるのだが)。

②は、その昔たまーにあった、「こっ、この謎解きに一体どういう伏線があったって言うんだ!?」、「ここの壁が通れるなんてどうしてわかるんだよ！」というような、単にクリアーに時間をかけさせるためのトラップに対する怒りではありません。反対に、「最初っからどこにでも行けちゃって、何から手をつけていったらいいのかわからないよーん」という、間抜けな悩みを抱かせるゲームに対する間抜けな苦情なのである。

昔からのRPGファンが喜ぶゲーム(当然パソコン)というのは、まず自分で目的を探して歩き回っていくタイプ(らしい)。それから、イベントがいくつも用意されていて、いくつ発見できるかはプレーヤー次第、エンディングも変わりますっていうの。いやあ、これこそコンピューターゲームの醍醐味ですよって感じなのだけど、これがどうもなじめない。無精なわたしには、シナリオの手抜きとしか思えないのである。ひどいヤツだ。

じゃ、本を読むとか映画を観るみたいに進行していくのがいいのかって聞かれると、それもいや。これが③ね。見えるストーリーなんて、すっごく単純でいいのだ。その代わりシナリオに力を入れて欲しいのだ。構成っていうのかしら。

まず自分で、行ける範囲のところをうろうろして情報を集めてみて、目的が明らかになる。それが終わると、次の目的への暗示になっていて……という風にうまーく、うまーくのせてくんなきゃやなのだ。それに（y/n)?は、絶対聞いて欲しいわ！　たとえ正解が決まっていて結局はそちらを選ぶしかないとしても、選択権は与えてくれなければ、「この主人公は、自分なんだ」っていう思い入れがそこでしらけちゃう。

④の名前をつけたいっていうのも感情移入したいからで、でなきゃ本でも読んでた方がマシってことになってしまう。これもパソコンゲームに意外にできないのが多くて哀しい。もちろん、パソコンならではの機能を生かして、漢字まで使えるとっても嬉しいゲームもある(そこだけが利点のように言われる98って一体……)。

⑤、⑥は、完全に個人的な趣味だからおい

でもバーチャル・リアリティーでも、何とでも呼んでくれ)のおもしろさが、もっともっと身近になってきて、〝RPGってすげえ!〟と、もう一度見直すことになるはずだ。

まあ、急にそうしろというのもむずかしいし、いつも真剣では疲れてしまう。それに、テーブルトークみたいに多人数で楽しむときに、ひとりだけ浮くのも困ったものだ。だから、ときどきちょっと気分を変えて、自分だけでももっと〝世界にあわせて深く楽しもう〟としてみるのが、第一歩かもしれない。この特集を読んだら、そのあたりのコツがつかめると思うよ。

●安田均。翻訳家。ゲームデザイナー集団のグループSNEを主宰。自らも翻訳、ゲームデザインなど、多彩に活躍中。代表作に『幻夢年代記』など。

といて(全部そうだっての)、⑦。これはいろいろあるぞ。ドラクエ4(とくにトルネコの章)のダンジョンの楽しさ。ファイナルファンタジーの飛空艇のスピード感。女神転生2の怪しい世界。あるいは、敵の奇妙な攻撃。町の人の笑えるリアクション。あげていくときりがない。そして、どんどん新しい刺激を求めていくのだから、プレーヤーってなんて我儘(わたしだけか……)。

ここまで読み返すと、なんかパソコンゲームを毛嫌いしてるように見えるのだけど、わたしの一番好きなRPGは、ドラクエを入れてもなぜか、98用の『INSIDERS』というゲームなんですね。

98の内部をクエストしていくという、とってもお勉強にもなる(?)ストーリーなので、⑤と⑥の条件は満たしていないものの、そのほかの①、②、③、④、⑦は、きっちりクリアーしている(注:わたしの基準である)。ただ、時間がかかるのと(ほとんど毎日、フルにプレーしてても2週間以上かかった)、最初がちょっときついので、なかなか人がついてきてくれないことが残念。それさえ気にならないようなら、絶対のお勧めゲームなんだけどなあ……。

●佐藤陽子。まんが家。'80年に小学館のプチコミックでデビュー。代表作は『極東太平倶楽部』。レディースコミックや、パソコン関係の仕事で活躍中。

もうひとつのRPG

ベニー松山

僕がRPGへの思い入れについて語ると、どうしても『ウィザードリィ』が顔を出してしまう。だから、ここではあえて『ウィザードリィ』シリーズに焦点を当てずに、昔話をしてみようかと思う。

さて、時代はかれこれ7〜8年前にさかのぼる。当時高校生だった僕は、学校が所有していたAppleII(のコンパチだったと記憶している。あの頃の純正Appleを購入するとなると、学校の予算でもよほどの勇気が要っただろう)を借り受け、さらにAppleを所有していた友人からディスクドライブを奪ってきて、いよいよ念願のAppleソフトを自宅で腰を据えてプレーする態勢に入っていた。

楽しみなソフトは山とあった。『スターブレイザー』などのシューティングや、『ウィザード&プリンセス』、『クランストンマナー』をはじめとするアドベンチャー、それに『ロードランナー』なんて大ヒット作もあった。しかし何よりも気にかかっていたのは、当時はゲームの概念自体が謎に包まれていた感のある、ロールプレイングゲームなるジャンルのソフトだった。

結局プレーするや否や、このRPGにハマり込んでしまった訳だが、そのソフトというのが『ウィザードリィ』シリーズと、そして実はもうひとつあった。当時からウィズとRPGの双璧をなす、あのシリーズ――。

そう。『ウルティマ』だったのだ。

さすがに『I』はプレーしていないものの『II』と『III』、とくに『ウルティマIII・エクソダス』はとことんやりこんだ。1枚のデータディスクに20人のキャラクターを登録できるのだけれど、それらをすべて最大のレベル99、特性値も各種族のMAXまで育て上げたと言えば、あのゲームをやった人には判ってもらえると思う。

いま、冷静に考えてみると、とんでもないゲームシステムだった。一度突入したが最後、敵モンスターかこちらのパーティーが全滅するまで、決して脱出できない戦闘モード。レベルが上がっても上昇しない特性値。これが上がらないことには攻撃も当たらないし、ろくな魔法も使えない訳で、そのためにはゴールドを稼いで地下世界の神社にお布施をしなければならない。ところがそのゴールドが得られる場所は点在するダンジョンの下層で、そこでは高い特性値と強力な武器がないととても倒せないモンスターといきなりエンカウントしてしまう。最低の能力値しかないパーティーでは、逃走不可能だけにまず間違いなく全滅となる。ゴールドを稼ぐのが先か、それとも特性値を上昇させるのが先か――つまりは、卵かニワトリかを選ぶようなジレンマに苛まれるRPGだったのだ。

それでも、ハマった。隅から隅まで調べまくった。ダンジョンは水晶玉を使ってフロアマップを映し出し、それをこと細かに写し取った。町や城に至っては、彩色を施した全景図まで作ったのである。まったく、若気の至りというものは……いやいや、べつに後悔はしていない。それどころか、あの頃は確かに楽しんでプレーしていた。先に書いた通り、他にも色々なAppleソフトがあった訳で、面白いと感じなければ何も『ウルティマIII』にこだわる必要はなかったのだから。

そこで、考えてみた。当時、この過酷なゲームにのめり込んだのは何故だろうか? 恐らく、その過酷さに疑問を感じていなかったからではないかと、現在の僕は考えている。パソコンゲームの攻略本などもなかった時代で、マッピングは自分の手でやる以外はなかったし、そういった情報が入ってこないだけ、まさに自分が先陣を切ってゲームを解いているような、そんな快感があったような気がする。そう言ってしまうと、RPGの記事という自分の仕事の一環を否定することにもなりかねないのだけれどもね。

まとめ。もしいま『ウルティマIII』が新作として目の前にあっても、多分やらないだろうなぁ(笑)。やっても楽しめはしないと思う。そして、その理由というのが、昨今の親切なRPGに慣れてしまったからではなく、RPG自体のエンターテイメント性が向上しているから昔のゲームでは太刀打ちできない。そんな理由だといいなあ。

皆さんは、どう思います?

●ベニー松山。ゲームライター、小説家。処女小説の『隣り合わせの灰と青春』を経て、現在は新作の『風よ。龍に届いているか』を鋭意執筆中。

ドラマ性の追求がこれからの鍵　鹿野　司

僕が初めてRPGの存在を知ったのは、ログインの創刊から1年くらいたった1983〜84年ころか。当時は、アドベンチャーゲームとかシミュレーションゲーム(大戦略みたいなウォー・シミュレーションじゃなくて、もっと広い意味でのシミュレーションね)という言葉については、日本のメディアでもすでに知られていたけど、コンピューターRPGはまだ紹介されてはいなかったと思う。そのとき、関西からアルバイトのような形で招かれていた、いまのログインの編集長から、『ウィザードリィ』っていう面白いゲームがあるよと教えてもらったのだ。そしてモチロン、こいつにはハマリまくりましたよ。

WIZの面白さは、一言ではちょっと表現しにくい。戦闘のたびに、モンスターとキャラクターの能力を考え、戦略を練ることができて飽きないことや、珍しいアイテムを探すこと、あるいは世界をきれいにマッピングせずにはいられないお掃除感覚とか、いくつもの魅力がある。あとキャラクターの移動を使ってアイテムを増殖させるようなテクニックを見つけたり、スーパービショップを作るなんていう、ウラ技的な楽しみもあるしね。RPGに一家言ある人の中には、この種の楽しみを邪道という人もいるけど、システムのバグや仕様を利用して、有利にゲームを進める方法を編み出すのも、コンピューターゲームの楽しみ方のひとつだと思う。

こういう何種類もの要素が複合することで、WIZの面白さは作られているのだろうけど、ただいちばん肝心なのは、やっぱりゲームバランスの良さ、リズム感の良さにある。この本質は、いまのRPG のように、イベント表現や、絵や音の表現などの技術が進んだものでも、まったく変わっていない。緩急のリズムのつけ方が、やっぱりゲームの面白さの最大の要因なんだよね。

この点で成功した日本のRPGは、いうまでもなくドラクエだ。最初のドラクエは、WIZとウルティマという2大RPGの良いところをうまくミックスしただけの、いかにも日本的な、オリジナリティーに欠ける作品だった。でも、とにかくバランスだけは抜群に良かった。これはシリーズ中でも最高のできではないかな。そしてもうひとつ、エンディングが、使命を成し遂げたゾという感じに、盛り上げるようになっていたところも良かったね。このへん欧米のRPGはさらっと終わって、どうも物足りない。豪華エンディングを持ち込んだのは、ドラクエの最大の業績だろう。

ただ、2大ファミコンRPGに数えられるファイナルファンタジーに比べると、最近のドラクエにはちょっと不満が残るな。ファイナルファンタジーが良くなってきているのに対して、ドラクエは徐々に不満が多くなっているような気がするのは、僕だけだろうか。

ドラクエは昔からそうだけど、思わせぶりに振っておいたエピソードが、結果がわからずに終わってしまうことが非常に多い。これがどうも嫌なんだよね。たとえば別れ別れになっている恋人同士に、離れた町で出会っても、相手はどこどこで元気に暮らしているよと教えてあげることもできないし、その後ふたりは再び巡り合ったのかどうか、なんてこともわからない。スライム族にナミナミならぬ愛情を持つ僕としては、ホイミンはその後どうなったんだ！　とか思っちゃうんだよね。エンターテイメントに徹するというポリシーがあるなら、こういうサブストーリーもしっかり始末をつけて欲しいものだな。

その点、ファイナルファンタジーはサブストーリーもすべて、なんらかの決着をつけている。そして、エンディングでは、登場したすべてのキャラクターに、なかなかぐっとくる終わり方を用意しているんだよね。

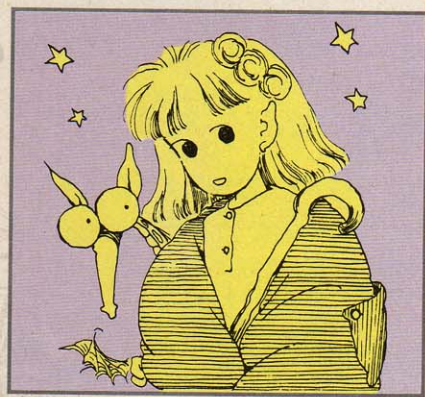
RPG はゲームというより、ドラマに近づきつつあるのだから、ドラマとしての完全性を追求することが、これからももっともっと重要になるだろうね。

●鹿野司。サイエンスライター。科学誌やパソコン誌で活躍中。著書は『オールザットウルトラ科学』、『ウィザードリィV・プレイングマニュアル』など。

仕事の合間の架空世界　めるへんめーかー

いまでこそほとんど〝ゲームおたく〟と化しているわたしですが、数年前までは自分の機械音痴と反射神経のばかさ加減を熟知しているが故に、〝コンピューター・ゲーム〟なんて一生縁がないだろうとは思ってました。

ゲーム道に連れこんでくれたきっかけはカバーイラストを担当した『The Castle』で、泥沼にはめてくださったのは、今回の主題であるRPGの数々。先にあげた反射神経の鈍さが災いして、アクション、シューティングに見切りをつけ、物事を数学的に整理して考えることも苦手だったりして(テトリスで窓のいっぱいついた積木の家をつくっちゃう奴。ドラクエIIIの倉庫番すら攻略本なしにはできなかった奴、と言えばわかってもらえる？)、コンピューター買ったもののやるものがないじゃない……と泣いていたとき、一筋の光明を与えてくれたのはRPGでした。

なんたって、待っててくれるじゃないの。「魔物が出たよーん、さてさてどうするのかなあ？」という表示が出たまま、わたしがのろのろと「えーと、戦士は戦って、次のあんたも戦うのよ。そんでもって、坊主、あんたはね先頭の戦ちゃんの怪我を癒してと。まほーつかいさんは、呪文どのくらい残ってるかなー？おっ、けっこうあるじゃん。じゃ、ここは景気よく派手に炎をとばしちゃおう」とか打ち込む。途中で気を変えてやり直す。間違える。そのあいだずーっと魔物は待っててくれる。間違えたり、並び替えたり、武器を持ち替えたりいろんなことをするあいだ、文句もいわずただ待ってる。

「いいやつだなあ」

なーんて思ったりして。でも、つぎの瞬間殺されて、ぼーぜんとしたりもするのですが。

しっかりとシナリオが設定されてるゲーム

ぼくの中のRPG

羅門祐人

RPGというのは、意訳すれば『疑似体験遊戯』とでも言うべき物だろうか。『ちゃんばらゴッコ』、『お医者さんゴッコ』など、いわゆる『ゴッコ』に相当するものだと思えば、一番近いイメージを持つことができるだろう。

ところが現在RPGは、様々なジャンルに細分化されてしまっている。いったいどのRPGのことを言っているのか、ちょっと聞いただけではわからないことが多くなった。ボードRPGなのかコンピューターRPGなのか、はたまたリアルRPGなのか……。ぼくはコンピューター・ゲームデザイナーであり、ボードゲームのデザインに関しては素人に過ぎない。だからこの話は、コンピューターRPGに限定したことだと理解して欲しい。

そもそも小説や映画、演劇やTVなどのあらゆる視聴覚体験メディアは、押並べて観客に『ゴッコ』の醍醐味を提供してきた。しかしそれは、あくまで一方通行の提供に過ぎず、観客は唯ひとつ想像力という武器を片手に、それにたち向かわざるを得なかった。

だけどそれも、RPGシステムが確立されるまでのことだ。RPGの基本姿勢は、観客みずから参加することにある。参加しなければ、ほとんどの楽しみはスポイルされてしまう。指をくわえて見守るもどかしさを、だれが満足できるだろうか？　提供された舞台設定の中で、思いっきり自己を表現する――このことこそ本当のRPGの醍醐味なのだ。

コンピューターRPGの特徴は、何といってもひとりで遊ぶことができることにある。ブック型アドベンチャーでもひとりでプレーできるが、パソコンや家庭用ゲーム機で体験できるRPGに比べれば、やはりユーザーは限られてくる。そしてひとりで遊ぶということは、限りなく自由に時間を使えるということなのだ。没頭できるひとりだけの時間を持つというのは、いまの世の中では相当に裕福な状態と言える。だからこそ、本来は子供向けにつくられたはずのRPGにも、いい歳こいたおとながのめりこむことになる。これはシミュレーションにも言えることだが、RPGの魔力を端的に表わしている良い例だと思う。

コンピューターRPGは、今後も多極的に分化していくことだろう。アニメや音楽を優先したものや、超難解なもの――かつてアドベンチャーゲームがたどった道を、忠実に踏襲すると思う。ただぼくの作るRPGは、基本にたち返ることを目指したい。リアルな舞台を提供して、貴重なユーザーのひとときを、その世界の住民になりきってもらうために全力を尽くそうと思っている。ただリアルとは言っても、グラフィックが写実的だとかキャラの動きがスムーズだとか、そんな枝葉末節なことを言っているのではない。もっと根本的なリアル感、言いかえれば現実に近い存在感が欲しいのだ。

ゲーム世界の中にも生活があり、人々の喜怒哀楽があり、そして時の流れと歴史が存在する。プレーヤーは異邦人として迎えられ、さまざまなトラブルを経験し、やがてそこへ溶けこんでいく。そんなRPGこそがぼくの目指すものであり、ライフワークともいうべき目標だと自分を戒めている。

この原稿の依頼を受けたのは、奇しくもスーファミ版ガデュリンのラスト・スパート真っ最中だった。ボロボロになりながらゲームバランスを取るために、無数のデータ群と格闘していた。果たしてこのゲームは、ユーザーに受けいれられるだろうか、スーファミという新しいメディアにしては、マニアック過ぎないだろうか……。

それは理想のゲームを作るという願望と、ユーザーに受けいれてもらいたいという一般性重視との戦いだった。もちろん、自分の理想と一般性が重複することが理想的なのだが、そのとおりにならないのが世の中と言うものらしい。かくして、不眠不休の時はいやおうなく過ぎて行った。

そして。

でき上がったものが、手元にある。ぼくはこの作品の出来に満足している。自分の好みを完全に反映したとは思っていないが、こと家庭用ゲーム機の作品だと割りきって言えば、ほぼ完全に満足できた。

ぼくのRPGの理想――その片鱗が、このゲームには込められている。言葉でいうより、プレーして頂くことが一番だ。MSX版ディガンの魔石をデザインしてから、すでに数年が過ぎさった。システムは確実に進化し、その結果、新たな世界を構築できたと思っている。

●羅門祐人。ゲームデザイナー、小説家。代表作は『リグラス』、『ディガンの魔石』など。スーパーファミコン版『ガデュリン』の原作/総監督を務める。

だと本を読むように、ダンジョンだけあって自由にほっつき歩くゲームだと自分で物語を書くように。ぼーっとそういうゲームをやってると、映画のように映像と声が聞こえてくる気がします。

RPGの世界設定が、たいていファンタジーっぽいのも嬉しい。なんたって「魔法使い、好き好き大好き人間」なもので、〝魔法使い〟とか〝吟遊詩人〟なんてキャラクターが出てくるだけでドキドキしてしまう。

「あたらしい呪文を覚えたっ！」

なんてときめく表示でしょう。

もうひとつ大好きなのは、いながらにしてできる旅と、物の売り買いだったりして。

あとはね、なんたって〝拾い物〟。これがまた大好き。ダンジョンはいいわよねえ。食べる物から着る物までなんでも落っこちてる。拾えるったけ拾って手一杯持てるだけ持って、重みにあえぎながらパーティーを歩かせてる気がする。単にケチなだけとゆう気もするけど、現代人に失われがちな節約の美徳をここで実践してるのよ、わたしは。うんうん。

とかいう学習をしつつ、仕事の合間に（ゲームの合間に仕事をしているという節もあるが……）コントローラーやマウスを握り、四角い画面に描かれた狭くて広い架空世界を旅するとき、わたしはとても幸せになる。謎を解くより、究極の敵と戦うより、ふらふら歩いてそこそこのモンスターを懲らしめてレベルを上げ、初めて訪れた街の酒場で一杯やってから戦利品を売って新しい装備を買い整え、宿屋の美味い飯に舌鼓をうってふかふかのベッドで眠る生活、そういうのが好きだなあ。

旅行が好きだけど、仕事のおかげでどこにも行けないわたしの、もしかすると旅のかわりがRPGなのかもしれない。

ただの現実逃避じゃなくてね。

●めるへんめーかー。まんが家。デビュー作は『三日月の夢をさがして』。代表作に『夢狩人』、『星降る森のリトル魔女』など。雑誌ウォーロックで連載中。

「あなたはしにました」と言われて　川又千秋

その罠に落ちたのであった。
「あなたはしにました」と言われて――僕の眼には、巨大な竜のウロコがピタリと張りついてしまったのである。
こんなことがあっていいのか!?
さらに――
唐突な死の宣告に続いて与えられたのは、通常の言語感覚を逆撫でするがごとき呪われた文字列であった。
たとえば……「なしやづか　ぢたゆわふかだ　べうすおね　やおわ」などという破壊的な音の組み合わせは、これまで、どれほどの狂気に蝕まれた詩人も、決して創り出してこなかった種類のものであった。ああ！
そんな、恐るべきふたつの衝撃が、僕を見舞った。ファミコン・ゲーム『ドラゴンクエスト』は、とりあえず、そのようなものとして、僕を襲い、打ちのめしたのである。
興奮冷めやらぬまま、僕は、「あなたはしにました」というメッセージをタイトルとした短篇を書き、また、同様のコンセプトに基づくコラージュ漫画(『ねじ式クエスト』)を仕上げた(ともに新潮文庫『あなたはしにました』所収)。
小説『あなたはしにました』は、その後、日本文藝家協会編の年刊アンソロジー『現代の小説1988』にも収録されたのだが、それに付された編者の解説は、これまた、筆者を驚愕させるに充分であった。
「……朝起きてから会社へ出かけ、たのまれた仕事をつぎつぎにこなしながら、そのたびに何かを選択し、罠にかからないように全力投球しなければならないサラリーマンの生活をパロディーとしてまとめており、いかにも現代的な作品……」だって。
ムムム……まいってしまうのである。
〝いかにも現代的な作品〟だったことは、とりあえず間違いなかろうが、サラリーマン生活のパロディーを意図してまとめたつもりはサラサラなく、単なる『ドラクエ』のパロディーだったんだよね、アレは。
で、思い出したけれど、昔、ある賞の最終選考に、コンピューターRPG作品がノミネートで上がってきたことがある。ところが、年配者の多い選考委員、「そう言や、息子が、そんなのやってたっけ」程度で、ゲーム機には触ったこともないという方々が、大半。その作品は、席上、ほとんど論議されることもないまま消えていった……という。
ま、世の中、そんなものだ。
それは、さておき――
いわゆる、ロールプレイングというものが、演劇形式による精神療法の一手法として提唱され、発展してきた概念であることは、皆様、ご存じの通り。
自由かつ安全な架空世界を設定し、その舞台上で、あり得ざる〝自分〟を演じることにより、プレーヤーは、日常の中で気付けなかった新しい自我を発見したり、危機を克服するためのポジティブな自発性を開発したりできる、とされる。
さらに、この療法を特徴づける効果のひとつに、〝テレtele〟と称される奥深い交流感覚があり、その中で、プレーヤーは母親に抱かれていた時代を思い返すような愉悦に浸ることさえあるという。
さて――
微かな電子のぬくもりに抱かれ、パラグラフの荒野を旅する我々は、剣をふるい、呪文を唱え、ついには力尽きて、「あなたはしにました」と宣告される。
そこで……我々は、死によって自分を取りもどす。その死に至るまでに消費された時間の長さを思い返し、慄然となりながらも、再び、その世界に〝自発的〟に没入していく。
確かに、コンピューターRPGは自我発見のためのまたとないメディアに違いない。もっとも、そこでの〝発見〟は、多くの場合、我々の精神を、決して治療してくれるものとは思えないのだが……。

●川又千秋。SF作家、SF評論家。代表作に『幻詩狩り』がある。著書の『火星甲殻団』をもとにした、コンピューターゲームが間もなく完成する。

RPGについて　三田　浩

RPGとは何か？　コンピューターゲームに限り、RPGというジャンルに分類されるものを見て単純に言い切ってしまうと、「アドベンチャーゲームに、戦闘を加えたもの」である。キャラクターに特性値やレベルがあるのも、戦闘があるからこそ意味があるのだ。だから、RPGの面白さを決めるのは〝謎解き〟と〝戦闘〟である。そのふたつのうち、どちらがRPGにとって重要かというと戦闘の方だ。
謎解きがほとんどなくてもRPGは作れる。たとえば、WIZのシナリオ１とか、ROGUEとかね。しかし、戦闘がなくて謎解きだけなら、それはアドベンチャーゲームと呼ばれるものでしかない。そういうわけで、RPGとして面白いものを作ろうと思ったら、まず戦闘をいかに面白くするかということが課題になる。もっとも、〝RPG〟というジャンル分けにこだわらないのなら、こんなことはどうでもいいことだろう。しかし、RPGの格好をしているのに、戦闘が面白くなかったり、かったるいとあまりやる気は起きない。
しかし、戦闘が重要だというのは、コンピューターRPGにはあてはまるが、テーブルトークRPGのように、〝ロールプレイング〟ということをメインに考えると、少し話は変わってくるような気がする。ここで〝気がする〟と言ったのは、僕自身テーブルトークRPGがどういうものかは知っていても、実際にやったことがないからなのだ。やってみた方が良いとは思うのだが、皆の前で多少演技しないといけないことなどから、ちょっと恥ずかしくてしりごみしてしまう。
まあそれはさておき、〝ロールプレイング〟の〝役割を演じる〟という意味からすれば、与えられた状況において、キャラクターがどういう行動をとるかを考え、ゲームマスターがそれに応じた処理をするという繰り返しで、立派にゲームが成立してしまう。戦闘がなくても良さそうである。
さて、コンピューターRPGに話を戻そう。いま、僕が遊んでみたいなと思うソフトは、上に述べたように戦闘が面白いものだ。しかもそれが、新しいアイデアをもとにしたユニークなものならなお良い。ところが、「じゃあ自分で作ってみろ」と言われると結構悩んでしまう。どうしてもWIZ風になってしまうんだよね。リアルタイムにするとダンジョンマスターになってしまうし、ウルティマ風の戦

コンピューターRPGの微妙な問題点　宮野洋美

ロールプレイングゲームというものは、日本ではけっこう誤解されている。とくにコンピューターゲームの世界では、目的ではなく、手法としてとらえられすぎていないだろうか。少なくとも、ぼくはそう思う。

どういう意味かというと、『ウィザードリィ』というゲームがどういうふうにとらえられているかがひとつの例になる。

ウィザードリィってどういうゲーム？　と問われたら、多くの人がコンピューターRPGの古典とこたえるだろう。しかし、ウィザードリィはRPGのシミュレーションという狙いで作られているのだ。ロールプレイングゲームのようなもの、を作ろうとしたわけだ。あくまでソリテア(ひとり遊び)としてのRPGを作る〝試み〟のひとつとして、コンピューターRPGが作られ始めたことを忘れてはならないと思うのだ。

もちろんこの一例を盾にとって、手法と目的が取り違えられているといいはるつもりはない。ウィザードリィ、ウルティマが生まれて10年。コンピューターRPGは独自の道を歩み始め、コンピューターでなければできないゲームも生まれている。

だが、やはり微妙な誤解、若干の取り違えが、コンピューターゲームとしてのRPGのさらなる発展を拒んでいると思うのだ。

ソリテアへのこだわり。画面表現の画一性。テーブルトークRPGとのつかず離れずの微妙な関係。これらは、目に見える問題点のひとつだ。その問題点がそれぞれ矛盾をはらんでいるところにまた問題がある。

たとえば、ソリテアにこだわらず、マルチプレー化を推進するとしたとき、テーブルトークRPGの再現にこだわるか、まったく新しい形のゲームをめざすか、またまた問題点が増えていくのだ。

コンピューターRPGが向かうべき新たな地平はまだまだ見えてこない。ただ、いまシミュレーションゲームの世界に現われた新しい潮流(『シムシティー』『ポピュラス』など)の影響が、突破口となる可能性はある。

それもまあ、可能性のひとつというだけで、ほかの可能性も隠れているはずだ。コンピューターRPGが生まれて10年と少し。そろそろ新しい流れが生まれて来るときなのかもしれない。

ひとりのプレーヤーとして、ぼくはそれを望む。

まあ、それまでにやることはいっぱいあるから、いいんだけどね。新しいウィザードリィも早くプレーしたいし、『BURAI』以降の飯島健男さんの仕事にも注目したい。安田均さん率いるグループSNEの動向はやはりRPG界の台風の目といえるし、カードゲームの隆盛から新しい流れが生み出される可能性もある。もちろん、RPG一筋の日本ファルコムが次に何をやるかも気になる。

こうして書くと、大幅な進歩なんてなくても十分楽しいようだけど、感じたままをちょっと書いてみました。反論を待っています。

●宮野洋美。MSXマガジン編集長を務めるかたわら、RPG関連書籍の編集を手掛けている。『ウィザードリィ』とシューティングゲームが趣味とか。

闘はかったるくて大嫌いだし……。

ほかのゲームに多少似ていても面白ければ良しとして、いろんなシステムの良いところを組み合わせ、オリジナルのアイデアをいくつか付け加えるというのが現実的かもしれない。でも、オリジナルをシコシコ作るには、いまの仕事(ゲームボーイとスーパーファミコンのWIZ)をまず完成させないとね。しかし、そのあとに新しいWIZも控えているしなあ……。まあ、そういうわけで、自分で作るのはまだまだ時間がかかりそうなのだ。

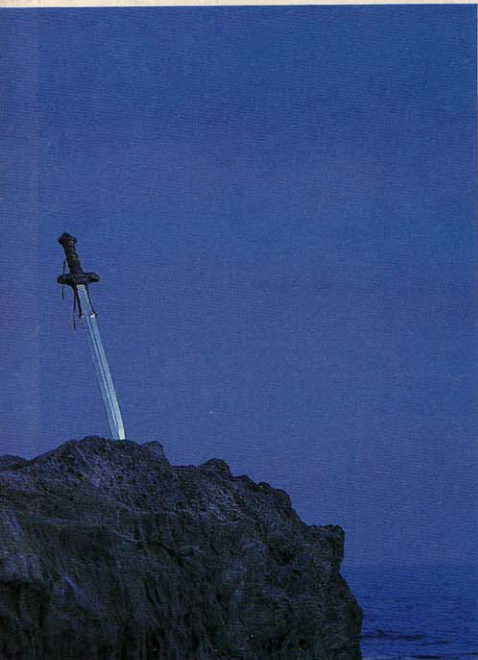
最後に新しいWIZ(BANE OF THE COSMIC FORGE)の話を少しだけしよう。ログインなどで紹介されたから知っている人も多いと思うけど、画面やシステムがこれまでのWIZとはまったく変わってしまった。僕も最初に見たときは、「ゲゲッ」という感じで、１日ほどはやる気が起きなかった。

しかし、はじめてみると、やはり本質的にはWIZである。キャラクターを作ってパーティーを組んで、ダンジョンをマッピングする。そして面白い。睡眠時間が数時間という日が１週間ほど続いたくらいである。かといって、「そんなに面白いのなら、ぜひMSXに移植してくれ」と言われるとつらい。turbo Rのようにcpuが速くてメモリーが256キロバイト載っていれば、なんとかなるかなという気もするが、いまのところは何とも言えない。すみません(ペコペコ)。

●三田浩。アスキー、パーソナルソフトウェア事業部勤務。『エミー』、『ボコスカウォーズ』、『ウィザードリィ』シリーズなどのゲームをプロデュース。

……と、いうわけで、17人が語る17のRPG論はこれで終了。それと同時に、20ページにわたった今回のRPG特集も幕を閉じる。それぞれがRPGと深い関わりを持つ人々の意見は、かならずやボクたちの心の中にイメージするRPGと、さまざまな形で結びついてくることだろう。そして、そんなRPGのイメージを心に描きつつ、ボクたちはコンピューターが作り出す世界を演じていきたい。

テーブルトークにはじまり、コンピューターゲームとして発展してきたRPGは、いまや一応の完成の時期を迎えている。それが、これからどう変わっていくのか。結果を知るためには、まだ何年かの時を経なければならないだろう。しかし、RPGというものが、変革期を迎えていることは事実だ。『真・RPG創世紀』。いま、RPGは新しい時代へと突入しようとしているのだ。

古谷徹

PegasusのA1ST奮戦記

第3話　死闘!　魔のPCM機能との対決

ボクの連載も3ヵ月目。ターボパワーさく裂のA1STとも、だいぶ気心が知れてきた。そこで今回は一大奮起して、未知なる機能であるPCMに挑戦してみようと思う。MSXとは長い付き合いのボクも、コンピューターを喋らせるのは初めての体験。さて、うまくいくかな?

MSXで確定申告

声優の仕事はアニメだけじゃない。洋画、ラジオドラマ、カセットドラマ、テレビCM、ラジオCM、情報番組から求人用ビデオなどのナレーション、人形劇ミュージカル、DJ。人によっては、さらに歌やサイン会、司会、講演、雑誌取材、座談会、養成所の講師、原稿書きなども加わる。

このページに掲載した写真は、ボクにとっては本業であるアニメのアフレコシーン。オリジナルビデオとして発売されている『宇宙皇子』を収録しているところだ。自分でいうのも何だけど、なかなか真剣な表情で取り組んでいるでしょ。大切な仕事だから、ついつい力も入ってしまうのだ。

でもって、声優としての仕事以外に、ボクにはもうひとつ大事な仕事がある。それが税金の確定申告。年度末ともなると、個人商店や自由業の人は、みんな頭を悩ませているやつだ。そして、申告の必要のないサラリーマンを羨んだりするんだよね。

ところが、MSXフリークのボクは、当然、面倒くさい確定申告などは、MSXにやらせている。毎日家に帰ってから、その日に使った交通費やら、研究費やらのデータを入力するのは必要だけど、項目ごとに集計したり、帳簿として印刷したりは、みんなMSXが頑張ってくれるのだ。これも全部BASICのおかげ!　7年も前に作ったプログラムが、改良に改良を重ねて、いまも立派に役立っている。とくにturbo Rになってからというもの、計算が速くて、なんと快適なことか!!　速すぎてタイトルが読めなくなり、FOR〜NEXTループを増やして、遅くしなければならなかったほどだ。

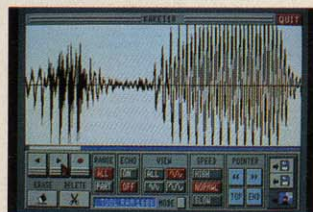
で、今回は、せっかくturbo Rが喋るんだから、自作のBASICプログラムで利用しない手はない。頑張って、PCM機能にチャレンジしてみようと思う。

まずは、A1ST付属のデジトークツールを使う。内蔵メニューからそのまま起ち上げると、「メモリー不足です、[CTRL]キーを押しながら電源スイッチを入れてください」と怒られてしまった。外付けFDDのせいだ。

録音開始音量のレベルは、静かな部屋なら、変えてもほとんど音質に影響はない。それよりも、マイクとの距離のほうが大事みたい。30センチくらいがいいかな。仕事がら、無意識のうちにマイクとの距離が一定になってしまう。

音声データの編集作業には、マウスが絶対使いやすい。でも、何で左側にもジョイスティック端子を付けてくれないの?　左利きのボクとしては大いに不満!　両サイドにひとつずつあれば、使いやすいんだけどね。

文句をいったついでにもうひとつ。キーボードがセパレートじゃないから、マウスを転がすスペースを作るにも一苦労。キーボードだけちょっとモニターの上に置いて……なんてわけにはいかないものね。このあたり、次のマシンからはぜひ改良してほしいなあ。せっかくのturbo Rが、もったいないからね。

⬆台本を片手にマイクに向かう。この日の役は皇子さま、『宇宙皇子』の主役なのだ。

⬆デジトークツールでボクの声を録音。付属ソフトとは思えないほど多機能だ。

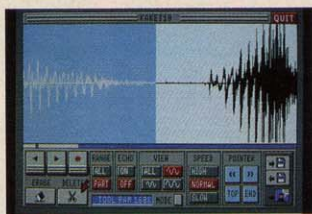
家計簿が喋ったぞ

何だかんだと文句をつけながらも、デジトークツールを試してみて思ったのは、ソフト自体はとってもよく出来ていて、機能も十分だということ。でも、バックノイズがやっぱり気になるな。言葉の合間のノイズは編集機能で削除できるけど、喋っている言葉そのものの音質が悪いんだ。

それじゃあ、外部マイクを使うとどうかな？　と、ライブで使っている、とっておきのシュアーのマイクを引っ張り出してみる。あれ〜っ、あんまり内蔵マイクと変わらないなぁ。

次はカセットに録音したものを、音声出力端子からマイク端子につないでみる。おっとっと、全然レベルが小さい。じゃ、アンプを使って増幅。レベルを上げて……げ、全面真っ黒！　微妙だな〜っ。

ぐちぐちいいながらも、何とか波の幅がちょうどいいくらいに、サンプリングできたぞ。さあ、再生っと……はあ〜っ、こんなもんなの？　やっぱりサンプリングレートが問題なのだな。これなら、内蔵マイクを使うのが、お手軽でよろしいというわけだ。

さて、毎日自分が使う確定申告のプログラムで、自分の声を聴いても仕方がない。うん！　自作の家計簿のプログラムを喋らせ、奥

録音した音声データの切り貼りも簡単にできる。マウスを使うと快適だよ。

さんのご機嫌を取ることにしよう。

「里美さん、ご機嫌いかがですか？主婦業ご苦労さまです。それじゃ、家計簿、頑張ってくださいね」

「里美さん、お疲れさまでした。ありがとう！　いつも徹くんは感謝しています。では、スイッチを切ってください」

このふたつをオープニングとエンディングで喋らせるぞ。

ところが、ここでいきなり難問が発生！　1ヵ月で15項目もの数字＆文字データを扱っているので、消費メモリーは25キロバイトほど。これに7〜8秒のPCMデータが35キロバイト！　とてもメインRAMに入りきらない。

いくらA1STのメモリーが256キロバイトあるといっても、BASICからは直接アクセスできない。とすると、128キロあるビデオRAMを使うしかないのだけど、マニュアルにはSCREEN4以上じゃないと使えないと書いてある。ありゃりゃ、家計簿はSCREEN0使ってるんですけどぉ。仕方ないからPCMで喋らせるところだけ、SCREEN

大型プロジェクターに映る絵を見ながら、出演者がセリフを喋るタイミングを確認。

OVAで楽しむ宇宙皇子

アニメファンならみんな知ってると思うけど、ここでちょっとボクが主役を演ずる『宇宙皇子』について説明しておくね。

原作となったのは、藤川桂介さんの書く同名の小説シリーズ。カドカワノベルズと角川文庫から発行され、1000万部以上も売れた大ベストセラーだ。現在のところ、地上編10冊、天上編10冊、拾異伝1冊、妖夢編3冊が刊行され、まだまだ書き続けられている。シリーズ全体では60冊を予定している、壮大なものなのだ。

で、第1部の地上編が劇場用アニメとして公開されたのが'89年。続く天上編はオリジナル・ビデオ・アニメ(OVA)のシリーズとして、バンダイから販売されている。こちらは全13巻の予定で製作され、最新作は3月21日に発売された第6巻。各巻ともカラー、30分収録で、価格4800円[税込]。ビデオカセット(VHS)と、レーザーディスクで好評発売中だ。ボクも頑張って皇子を演じているので、ぜひ観てほしいな。

©1991 藤川桂介／角川書店・バンダイ・テレビ東京

台本を手に、さあ、頑張るぞっと。

モードを変えよう。ところが、これからが本当の地獄だったのだ。

デジトークで作ったPCMデータを、BASICでビデオRAMに読ませたのはいいけど、PCMPLAY命令で喋らせたら画面はぐちゃぐちゃ。わけのわからないノイズまで出る始末。マニュアルのどこを見ても、そんな症状の対策なんて書いてないし……もう投げ出したくなってしまった。しかし、ここで挫折したら、20年もヒーローやってたなんて威張れない。とうちゃんや、アテナや、鮎川、それにマチルダさんにも笑われてしまう。気を取り直して頑張るっきゃない！

どうせなら、オープニングとエンディングは漢字表示にしてしまえ。こうなったら実行あるのみと、あらゆるSCREEN、CALL KANJI、およびPAGEの指定で、PCMPLAYをやってみた。

激戦、数時間後、ついに漢字の

```
♥♥♥ 1991年 5月 ♥♥♥

1. カク
2. ミル
3. プリント
4. オワリ

エランデ゛ クダ゛サイ [1-4]?

ココニ モド゛ルトキ ハ [M] ヲ オシテクダ゛サイ
```

奥さんのためにとボクが自作した家計簿ソフト。いつも主婦業ご苦労さまです。

3	フクショク	ミマスマート		391	7276
4	ニュウキン	ヨコハマ ギ゛ンコウ	90000		97276
4	シュショク	トウキュウ		5561	91715
4	イフク	サトミ		50000	41715
4	イヤクヒン	コンタクト		25750	15965
4	ETC..	ハイシャ		2360	13605
5	シュショク	トウキュウ		3940	9665
6	ニュウキン	ヨコハマ ギ゛ンコウ	10000		19665
6	シュショク	トウキュウ		5809	13856
6	スマイ	スリッパ°		2230	11626
6	スマイ	スリッパ°		2230	11626
6	イヤクヒン	ハイシャ		3620	8006
7	ニュウキン	ヨコハマ ギ゛ンコウ	20000		28006

出血大サービス！　ボクの声のデータをディスク通信に収録する。聴いてね！

タイトルで、例の言葉を喋らせることに成功!!　うお〜っ、俺はいま、モーレツに感動している!!　努力と根性に勝るものはないのだ。

で、奥さんに早速試してもらったら、「何か変！　セリフが下手、これでもプロなの？」だって……。

▼ヲタッキー鹿野の▼

ゲームAV情報

麻雀バトルスクランブルをレビューする!!

今月もカラーだぜぃ！　やっぱ色があるっていいよな。さて、今回はアニメビデオレビューという、ムボーにもほどがある企画。くわしくは本文を読んでもらうとして、今回鹿野は、めずらしくマジである(こんなことでしかマジになれない説が有力)。いつものノリを比較的抑えた？　少しマジメなレビュー(のつもりである。本人は)。

麻雀バトルスクランブル

ポリスター　PSVX-1010　発売中　8800円[税込]

■スタッフ

監督：福多　潤
キャラデザイン：R-KIDS
作画監督：小林明美
美術：飯島由樹子
製作：(株)ポリスター

■キャスト

ミキ：富沢美智恵
カスミ：柴田由美子
ショウコ：山本百合子
悠：久川　綾
愛菜：瀬戸真由美
香織：まるた　まり

BEGINNING

まず最初に。オレは、株式会社セタのアーケードゲーム『スーパーリアル麻雀』シリーズと、それに関連する作品(ビデオ、CDなど)に対して、かなり肯定的な立場をとっている。いや、むしろ相当思い入れてるほうであると言ってもいい。もしこれらの作品を否定的なスタンスで見ている人は、そこらあたりをさっぴいて読んでほしい。

次に、なぜこの企画を実行したかについて。オレは今回レビューする、『麻雀バトルスクランブル(以下麻雀BS)』に関しては、昨年の12月号から３号連続で騒いでいる。だから、騒いだ責任とゆーか、オトシマエはきっちりつけようかな、と。マスメディアにおいて、常に棚上げ状態にされる送り手側の責任問題というものを、まっとうしてみたかったワケ。発売されてからはや４ヵ月、いいかげんホンネを言ってもいい時期だと思うんだ。そして何よりも、好きな作品だからこそ、こういった形で自分の思い入れを表わしてみたい(しかし、『魔物ハンター妖子』もなかなか捨て難かったんだよなぁ。今回は商品の紹介だけだけど、これはまた、べつの機会にゆっくりとやりたいゾっと♪)。

⬆３人の武器は点棒サーベル。レベルアップすると点数が増えるのだ(苦笑)。

STORY

とある大学の学園祭へ遊びに来ていたミキ・カスミ・ショウコの３人組は、ふと迷い込んでしまった麻雀同好会の部室で、ラビジャン大王と名乗る謎の人物(？)に麻雀勝負を挑まれる。〝スーパーリアル麻雀３人娘〟の名に違わぬ実力を発揮して、メチャ勝ちしてしまった３人はラビジャンの怒りを買ってしまい、異次元へ飛ばされてしまうのだった。

麻雀を愛する人々の住む、平和(ピンフ)の町に飛ばされた３人は占い師の祖父と暮らす少女、悠に助けられる。悠の家へと向かう道すがら３人は、ラビジャンによって町の人々が苦しめられている光景を目の当たりにする。悠の祖父の占いによって、元の世界に戻る道がラビジャンの本拠地・要塞島にあることを知った３人は、大王を倒して人々を救い、元の世界へ戻る旅に出た。悠の祖父より渡された点棒サーベルを武器に、ノゾキ猫や哭いちゃうぞの竜、イーピン和尚らラビジャンの手下たちの罠をかいくぐり、３人は一路要塞島を目指すのだが……。

ユニークなコンセプトワーク

このシリーズは、もともとキャラクター主導で製作されているだけに、ユニークな構成となっている。あくまで冒険活劇でありながらも、作品のベースである(？)麻雀をストーリーの軸に置いて、随所にアニメや特撮、ゲームのパロディを散りばめている。それらがイヤミにならずに、ところどころで軽快にとばされるギャグとあいまってストーリーを楽しめるものに仕立て上げているのだ。ギャグについても、ミキがしっかり者でカスミとショウコがボケ役、という具合にそのキャラクター性を明確にしている。また、今回サブキャラ扱いのスーパーリアル麻雀PⅣの３人については、当初より用意されている設定をそのまま使用。気の強い悠、何も考えていない(笑)愛菜、おっとりした感のある香織、といったキャラクターを本編中でも生かしているわけで、これらの基礎設定がキャラを生き生きとさせていることは言うまでもない。作画レベルも、いい出来とは言い難かった前作『はじめまして』に比べて、全体的にムラのない、なかなかの出来となっている。アニメーションである以上、評価は避けて通れない点だけに気を吐

⬆ストーリーがテンポよく進むので、観ていて飽きない。映像作品として、重要なポイントである。

いたというところか。

総体的に評価すれば、麻雀BSは肩の力を抜いて楽しめる、良質なB級娯楽作品と言えるだろう。

娯楽作品に徹した作り

さて、ここでハッキリオレの意見を言おう。麻雀BSは、アニメとして必ずしも満点をあげられる作品ではないと思う。実際、映像(作画)的にもう少し工夫すれば、もっとよくなると思えるところも見受けられたし、強引な展開に苦笑(で済んでいるからまだいいが)したこともなかったワケではない。だがこの作品は、とかく最近のアニメでは忘れられがちな、〝娯楽〟という要素を重視する方法論を採択し、その方法論を生かすためにいい意味でこだわっている。少なくともこの点では、絶対に評価されるべきだ。作り手のひとりよがりなテーマ論や主張によって、駄作になり下がった作品(ゲームにも多いよね、最近)の多いことを考えると、麻雀BSは久々の快作とさえ言える。

⬆PⅣのキャラクターも特別出演。鳥の餌売り娘として登場する愛菜(左)の登場シーンは、〝凶悪〟のひと言(笑)。

今後の展開に期待!

今回これだけ楽しませてもらうと、当然次回作に期待せざるを得ないのがファン心理。そこで、ポリスターの担当さんに今後の予定を聞いてみた。まずはうれしいことに、発売の待たれていたPⅣのイメージアルバムが、夏ごろに発売されるらしい。また、イベントも年内の開催を予定しているとのことだった。これらの情報は、まだまだ予定の段階でしかないが、情報が入り次第、このページで発表する。

まとめ。ゲームがメディアとして成長段階にある時期である。今後もゲームを映像(とくにアニメ)化した作品というのは増えていくと思うが、麻雀バトルスクランブルのような、良質な作品ばかりであることを期待したい。すでに魔物ハンター妖子という、快作も登場していることだし。願わくば、今後とも〝ゲームをベースにしたからこそ出来た〟作品にお目にかかりたいものだ。今だから、それが可能なんだしね。

⬆人気の一端を担う、ハイパーデフォルメ(HD)キャラ。

最後に、今回こういった記事を書くきっかけを作ってくださった、筧プロデューサーをはじめとするポリスター・筧制作室スタッフの皆さん(とくに浅和デスクには、ずいぶんと無理をお願いしてしまいました。スイマセン)、そして記事作成の際に、貴重な資料を提供してくださったR-KIDSの玖村さん、本当にありがとうございました。

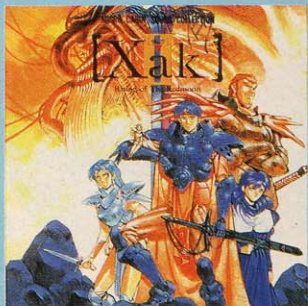
プレゼントだぁっ!

さて、今月は豪華なプレゼントがある。なんと、ポリスターさんから(無理を言って)いただいた**『はじめまして』のレーザーディスクを2名**の読者ちゃんに、さらにこの作品の**生写真5枚セットを4名**の読者ちゃんにあげてしまおう。だがしかぁし!(大槻ケンヂ調で読むこと)あいにくとタダではプレゼントはあげない。何のことはない。はがきに、このコーナーに対する感想や意見、要望などを書いて送ってくれればいいのだ。おもしろいものや、参考になったはがきの中から当選者を選ぼうと思う。批判などでも、このコーナーを続けていくうえで参考になるようなら当選させちゃうので、ふるって応募してほしいな。あと、はがきには住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに書いてくれ。締切は5月7日。必着なので気をつけてくれ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
GAV係

◉今月のおすすめアルバム&ビデオ◉

XakⅡ&フレイ

ポリスター PSCX-1023
2400円[税込] 発売中

大人気のサークⅡのサウンドを全収録。さらにフレイの曲もフィーチャーしたアレンジバージョンもある豪華版。ファンは必聴もんだよ、コレ。

いただきストリート サウンドマップ

アポロン APCG-4010
2600円[税込] 発売中

FAIRCHILDの戸田誠司がサウンドプロデュースを担当。多様なアレンジは、YMOを思い出させるテクノポップ調。聴いてて楽しいぞっ。

魔物ハンター妖子

東宝 TA4148
レンタル中(5月1日発売 4800円[税別])

ゲームに先駆けて、アニメが発表されている。少しえっちなラブコメプラスアクションというストーリーは、なかなか楽しめる。見て損なしの1作だ。

キングレコード KICA41
2800円[税込] 発売中

アニメ版のイメージアルバム。一度聴いたらハマる(笑)主題歌、『恋のクーデター・ゴーゴー』は、妖子役の久川綾が歌っている。オススメの1枚。

INFORMATION

GOODS

■写りにこだわる高性能カメラ

カメラの基本といったら、やはり描写性能。どんなにカッコいい形をしていても、写りが良くなければ意味がないもんね。とはいえ、デザインにもこだわりたいぞというキミには、コニカから新発売された『AIBORG（アイボーグ）』をおすすめ。写りの良さ、機能、デザインなどすべての面において徹底的にこだわり、とくに描写性能を重視して設計されているのだ。

なかでも〝ムービングターゲットオートフォーカス〟という機構は、ピント合わせの位置が自由に選べるというもので、これはなんと世界初。

そして、エジプト神話の〝眼の神ホルス〟のイメージから考えられたという楕円形のフォルムも、手になじみやすくてグーなのだ。

●コニカ（株）
●6万5000円［税別］
●☎03-3349-5251

■万歩計のイメージが変わった！

今まで万歩計といったら、お尻のポケットにタオル突っ込んで散歩している中高年が腰に付けているもの、というイメージが強かった。実際、万歩計を付けて歩数を計っている若者なんて、Mマガの進行の高橋敦子ぐらいしか見たことない。で、ついに、今まで敬遠していた人でも抵抗なく使用できる万歩計が登場した。名前は『かくれん歩』。

3方向の取り付けが可能なピン型と、ベルトレス用クリップの採用によってしっかり止まるクリップ型の2種類。従来のものに比べて約2分の1の大きさで、スリムなボディーとシンプルなデザインが特徴だ。これまでのイメージを一新する、おしゃれな万歩計なのだ。

●山佐時計計器（株）
●☎03-3792-4111
●ピン型4200円 クリップ型2500円［税別］

■液晶テレビでドライブ計画

自分でクルマを運転する人もしない人も、ドライブ大好きって人はたくさんいるよね。そのドライブを、もっと楽しんじゃおうという液晶カラーテレビが登場した。『カシオ TV-M700』には地図をもとにドライブのプランが立てられる〝ドライブシミュレーター機能〟が搭載され、距離、所要時間、平均時速をその場ですぐに知ることができるのだ。画面に表示された目的地までの走行プランを見ながら、ドライブが計画どおり進んでいるかを確認することができるというわけ。

操作は簡単。ワイヤードリモコンに内蔵された計測ローラーで地図をなぞるだけ。指定した縮尺に基づく実際の距離が算出され、あとは時速を入力すれば所要時間、所要時間を入力すれば時速が、自動的に表示されるといった具合。また、到着後には実際の結果も知ることができるから、次回のドライブ計画を立てるときの参考にもなるのだ。便利な1台！

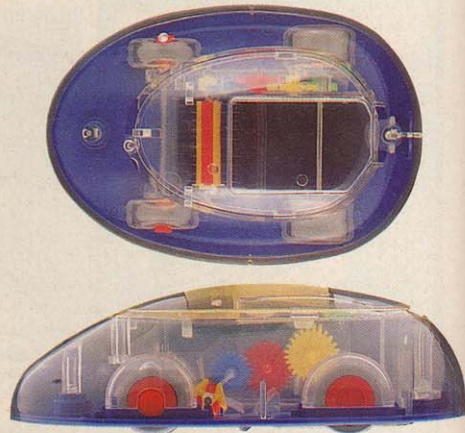
●カシオ計算機（株）
●☎03-3347-4811
●6万9800円［税別］

■机の上に未来カーをひとつ

上から見ても横から見ても、流線型の美しいフォルム。未来のスポーツカーのようなこの物体、いったい何だと思います？　なんと、じつはこれ、消しゴムのかすのクリーナーなのだ。

消しかすに向かって机の上をコロコロッと走らせると、その透明なボディーの中にかすが収められるというもの。もちろん、手動だ。消しかすがたまったら、上部のふたをパカッと開けて、中身を捨てるだけ。

最近はワープロを使うことが多いから、あまり消しゴムを使わないという人もいるかもしれないけど、こんなクリーナーだったら机の上に置いておくだけでもいいよね。用途が地味なモノだけに、やっぱりデザインはかわいいものを選びたい。

●キディランド原宿店
●☎03-3409-3431
●1500円［税別］

GOODS & TOY

■サウンドを気軽に持ち運び

海でも山でも、気軽に持って行けるオーディオシステム『パッセンジャー』。従来のオーディオの常識を超えた、カッコいいデザインなのだ。ヘッドホーンステレオを中心にしたシステムなので、本体からはずしてひとりで楽しむことも可能だ。また、スピーカーとカセットプレーヤー部分は角度を自由に設定することができるぞ。

フレームのグリップを握って運んでも、ベルトで肩に掛けて持ち歩いてもサマになっちゃうこのパッセンジャー、まずはどこに連れて行く？

●ツインバード工業(株)
●☎0256-92-6111
●1万3800円［税別］

■本物志向のインテリアモデル

部屋の中にさりげなく置いておくものでも、最近は本物に近いものじゃないとガマンできない、という人が増えているみたい。そんな本物志向の人たちにぴったりなインテリアがこの『フェアウインド』。アクセサリーのひとつひとつにこだわり、実艇の雰囲気が十分に再現されているのだ。

船体は塗装済み完成のため、めんどうな加工作業がいらないというのもうれしいね。また、飾っておくだけじゃ物足りないという人には、別売でラジオコントロールセット（3万円［税別］）もあるよ。

●京商(株)
●☎03-3264-4111
●6万5000円［税別］

■思い出は押し花にして

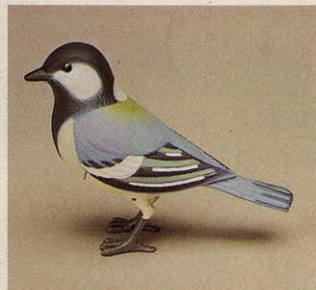
大好きなあの人にもらった花束も、やがては枯れてしまう運命。ドライフラワーにするにしても、花によっては汚くなってしまい、美しい思い出もどこへやら、ってなことじゃあ困るよね。それじゃ、押し花にしてとっておきましょう。

『おし花コレクション』は、これまでのように本にはさんで何日も乾燥させるのではなく、太陽の光を使って簡単に押し花が作れてしまうというもの。夏の晴天なら、約30分できれいな押し花が完成する。ポストカードなどに貼れば、もらった人もきっと喜ぶぞ。

●(株)トミー
●☎03-3693-8630
●2500円［税別］

■自然の安らぎを求める人に

都会での生活は、なかなかゆとりが持てないもの。そんなときは、この『愛鳥倶楽部』で小鳥たちのさえずりを聞き、自然の安らぎを思い出そう。すずめ、こまどり、きびたき、しじゅうからなど、リアルな6羽の小鳥たち。つついたりゆらしたりするだけで、優しいさえずりを聞かせてくれるのだ。

●(株)タカラ
●☎03-3546-1913
●1280円［税別］

BOOKS

三國志Ⅱ 武将ファイル　シブサワ・コウ編

●光栄　●1600円［税込］

光栄キャラクターファイルシリーズの最新刊は、『三國志Ⅱ 武将ファイル』だ。『三國志Ⅱ』に登場する356人の武将のプロフィールや、ゲーム上のデータが満載。ゲームではなかなか知ることができない義理、人徳、野望、相性などの性格データも公開されている。また、『三国志』のルーツや、数少ない女性の登場人物についての話など、読み物部分も充実しているので、ゲームをしてない人でも楽しむことができるぞ。

ドイツの子どもの本　野村泫

●白水社　●1900円［税込］

大人になると、なかなか読まなくなってしまう児童文学。けれど、児童文学も文学の一種だ。むしろ、子供の本には文学が原型に近い形で表われているので、意外な発見があったりするのだ。この本には、ドイツの子供の本の歴史が大人の文学の時代区分からながめられている。また、ふだん大人のために書いている作家が子供のために書いた本なども紹介されている。ドイツに関心のある人が読んでもおもしろいぞ。

VIDEO

シャドー・ゾーン

エンパイア・ピクチャーズという今は亡きゲテモノ映画会社の総帥だったチャールズ・バンドの復帰作が突然ビデオになって登場。NASAの超睡眠実験中に異次元からのエイリアンが出現する、というSFホラーだ。この映画では製作総指揮だけなせいか、いつものようなB級な感じは少ない。とはいえ、モンスター映画の変種には変わりないんだけどね。

●CIC・ビクタービデオ　●88分
●1万4830円［税別］　●発売中

スーパーフォース

あの『ロボコップ』の向こうを張る、驚異のマシンがやってきた。主人公は、亡き父の遺志を受け継いで警官となった、NASAの元宇宙飛行士。彼のべつの姿は、最終兵器スーパースーツとスーパーサイクル、そしてレーザースタンガンを駆使して犯罪を撲滅するスーパーフォースだ。キャラクターデザインは、SFXの大御所ロバート・ショートが担当している。

●HRS・フナイ　●95分
●1万5800円［税別］　●4月26日発売

コックと泥棒、その妻と愛人

『建築家の腹』、『数に溺れて』など異色の作品で注目を集めるピーター・グリーナウェイが監督。タイトルどおり、登場人物はコック、泥棒とその妻、そして妻の愛人の4人だ。高級フランス料理店を舞台に、4人が異様な展開を繰り広げるブラックコメディー。観る人によって好き嫌いがはっきり分かれる作品だけど、好きな人による評価は、かなり高い。

●日本ヘラルド映画　●124分
●1万5000円［税別］　●4月21日発売

つぐみ

ご存じ、吉本ばなな原作の『つぐみ』が今度はビデオで楽しめるぞ。監督は『ノーライフキング』の市川準、主役を演じているのは牧瀬里穂ちゃん、と話題の人たちばかりで作った映画という感じだ。

里穂ちゃんの役柄は、生まれつき体が弱く甘やかされて育った女の子。西伊豆の海辺を舞台に、少女たちのひと夏の出来事がリリカルに描かれているのだ。

●松竹ホームビデオ　●105分
●1万5700円［税別］　●発売中

ホワイトハンター ブラックハート

俳優だけでなく、監督としての実力も十分ついたクリント・イーストウッド。この映画でも、彼は主演と監督を兼ねて製作に挑んでいる。映画の中で演じている役も映画監督で、妥協を許さない作品第一主義の頑固者だ。やがて彼は、アフリカ象を自分の手で撃ちたいという野望を実行に移すが……。強引で破壊的な男を演じるイーストウッドが見もの。

●ワーナー・ホーム・ビデオ　●113分
●1万6000円［税別］　●5月3日発売

Sweet Dressing/高橋由美子

笑顔がおもいっきりキュートな由美子ちゃん。たちまちファンになってしまったって人も多いんじゃない？　そんなキミたちのために、彼女の魅力がいっぱい詰まったビデオが出たぞ。ファーストアルバムの中からの曲や新曲も聴けるし、ビデオ撮影の様子なども見せてくれる。インタビューでは、彼女の知らなかった一面をのぞくことができるよ。

●ビクター音楽産業　●23分
●3000円［税込］　●発売中

MOVIE

■スピリッツ・オブ・ジ・エア

映画を観に行きたくても平日の昼間はなかなか行けないし、土日は混んでるし……という人におすすめしたいのが、夜9時ごろから上映されるレイトショー。しかもレイトショーの映画って、隠れた名作が意外に多かったりするのだ。

この『スピリッツ・オブ・ジ・エア』もけっしてメジャーな作品とはいえないけれど、一部ではかなり高い評価を受けている名作だ。ちなみに、第1回夕張国際冒険ファンタスティック映画祭では、審査員特別賞を受賞している。

オーストラリアの広大な大地で、たった3人の登場人物が繰り広げる物語はかなり奇妙。そして、言葉にならないほど美しい映像が、もうそれだけでストーリーを作っているという感じなのだ。

●ギャガ・コミュニケーションズ配給
●公開中

MOVIE

■愛がこわれるとき

『プリティ・ウーマン』の大ヒットで、一躍スーパースターとなったジュリア・ロバーツ。彼女が主演のこの映画は、プリティ・ウーマンの記録を破り、全米でロングランになっている。ジュリア・ロバーツの人気はもちろんのことだけど、それ以上に作品の出来映えが高く評価されているのだ。

内容は、結婚４年目の美しい若妻が、潔癖症でサディスティックな夫から逃れるというサスペンス。無断で外出することも許さず、暴力をふるう夫。妻は逃れるチャンスをねらっていたが、ある日ヨットでクルージングに出ることになり、そこで溺死したと見せかけて夫のもとを去る。そして、名前を変えて小さな町で第２の人生を送るのだが、そこにも夫の影は忍び寄ろうとしていた……。

残忍な夫から逃れるヒロインのたくましさは圧巻。二転三転するストーリーも刺激的で、ところどころにひねりのきいた驚きも用意されているから、最後までハラハラしどおしだ。プリティ・ウーマンとはまたべつの、ジュリア・ロバーツの魅力がたっぷり見られるぞ。

●20世紀FOX映画配給
●４月下旬公開

■推定無罪

アメリカ中部の大都市で、ある日センセーショナルな殺人事件が起きた。被害者は、美人検事補のキャロライン。そして、この事件の調査を命じられたのは、以前キャロラインと不倫の関係を持っていた首席検事補サビッチだった。サビッチにとって、この捜査は隠された私生活を白日のもとにさらけ出すことになる。やがて、検死の結果や現場の証拠から、サビッチは一転して殺人の容疑者として逮捕されてしまう。

原作は、ベストセラーリストに44週間もランクされ、ハードカバーだけで1000万部を突破したスコット・トゥローの小説。本が出版される９ヵ月も前から、映画化権獲得のための戦いが繰り広げられていたというから、いかに魅力的な作品であるかがわかると思う。

サビッチ役は、今や押しも押されもせぬ大スター、ハリソン・フォード。仕事に厳格で責任感の強い男が、容疑者として窮地に立たされていく姿を、個性豊かに演じている。

はたしてサビッチは犯人なのか？　結末を見るまでは席を立てない、本格的ミステリーなのだ。

●ワーナー・ブラザース映画配給
●４月下旬公開

編集チョの今月のコレ!

ベストセラーとはコレという見本みたいな本を紹介しよう

今月のコレは、めずらしく小説を紹介することにしよう。1977年(要するに『スター・ウォーズ』が公開された年。すなわちSF映画ルネサンス元年)に『デモン・シード』というけっこうイロモノのSF映画が公開された。コンピューターが意志を持ってこともあろうに人妻に子供を産ませようとする、というホラーSFだった。

ドナルド・キャメル監督、ジュリー・クリスティー主演という一流どころのスタッフ、キャストのおかげでなんとかＢ級にならずに済んだような、ヘンな映画だった。この映画の原作『悪魔の種子』を書いたのが今回紹介する小説『ミッドナイト』の作家、ディーン・Ｒ・クーンツなのだ。

ぼくはたまたま映画を見る前に悪魔の種子を読んでいて、あまりのＢ級度にびっくりしてこの作家のものは２度と読むまい、などと思ったりした。ところが、彼がブライアン・コフィ名義で書いた、『マンハッタン魔の北壁』を読んだら、なかなかいい作家だ、などと思ったのだからしょうがない。でも、どう考えても４つとも５つともいわれるペンネームを使い分けていたクーンツは、'70年代にはたいした作家ではなかったと思う。

ところが、最近の作品はおもしろいのだ、これが。とくに、ムチャクチャ一歩手前でみごとなエンターテイメントになってしまった『ライトニング』(文春文庫)なんて、じつにおもしろい。その彼の新作が、『ミッドナイト』。悪魔の種子以来お手のもののハイテク・ホラーなのだが、人とその中に潜む獣性とのせめぎあいを描いて、なかなかに怖い作品に仕上がっている。どういう話かというと『モロー博士の島』なわけ。そう、Ｈ・Ｇ・ウェルズの古典的名作ね。知らない人のために一応おさらいすると、モロー博士というのは、獣を人間に改造しようとしているマッド・サイエンティストなわけだ。クーンツ版モロー博士はコンピューターの天才で、驚くほど小さなチップを作りだし、それを人間の体に注射することで、半人半機械の超人を作り出そうとする(もちろん話はそううまくいかず、怪物が生まれる)。その陰謀が頂点に達する真夜中(ミッドナイト)までのスリリングな戦いは、かなり読みごたえがある。

ちょっと厚い本だけど、あっという間に読み終えてしまうぞ。

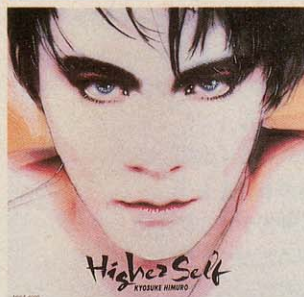
⬆『ミッドナイト』ディーン・Ｒ・クーンツ作。文春文庫。820円[税込]。

CD

A DAY IN THE NEXT LIFE　高橋幸宏

元YMO、というのもすでに言われなくなった。各メンバーが、それぞれの個性を発揮しつつ活躍しているってことなのかな。ニール・ヤングの曲から始まるこのアルバムを聴くと、切ないメロディーと歌声で胸がキュン、となってしまうのだ。

●東芝EMI
●発売中　●3000円［税込］

Higher self　氷室京介

大いなる自己、という大胆なタイトルを持つ氷室のニューアルバムがついに完成。前作がメッセージ性の強いマニアックなアルバムだったのに対し、今回は愛をテーマに、ロック色が濃い。５月から始まる大規模な全国ツアーのほうも楽しみだ。

●東芝EMI
●発売中　●3000円［税込］

ママ・セッド　レニー・クラヴィッツ

マドンナのために作った『ジャスティファイ・マイ・ラヴ』が全米１位。自身のデビューアルバムも、多くの人に称讃された。待望のセカンドは、詞の内容が過激なためアメリカでは曲順を変えて発売されたが、日本盤は本人の希望でオリジナル曲順に。

●ヴァージン ジャパン
●発売中　●2800円［税込］

ペギー・スーサイド　ジュリアン・コープ

通算10作目となるジュリアン・コープの最新アルバムは、収録時間77分、全18曲という大作。しかも、１曲を除いてすべて彼自身によるオリジナルだ。今までのロックンロール的な曲はなく、'60〜70年代のプレパンク的なサウンドで占められている。

●ポリスター
●４月16日発売　●2800円［税込］

歓喜　ナーヴ・カッツェ

結成されてからもうずいぶん経つけれど、このアルバムがメジャーデビューとなるナーヴ・カッツェ。詞は純粋さを感じさせ、サウンドはアコースティックなのに、なぜかエロチックな雰囲気。聴いててとても気持ちよくなれる１枚なのだ。

●ビクター音楽産業
●４月21日発売　●3000円［税込］

宴　嘉門達夫

その時々の世間の出来事をみごとに楽曲にしちゃう嘉門達夫。彼のニューアルバムはすごいっ。ジャケットのイラストはさくらももこ、参加しているのは桑田佳祐、小泉今日子、小林克也など多彩なメンバー。スネークマンショーのようなアルバムだ。

●ビクター音楽産業
●発売中　●3000円［税込］

NEWS

■第4回NECパソコンアート大賞

今年で第４回目を迎える『NECパソコンアート大賞』。パソコンアートといっても、べつに難しく考える必要はないぞ。昨年の応募者は最年少が３歳、最年長は79歳と、まさに子供から大人まで誰でも応募できるコンテストなのだ。

テーマは自由で、パソコンを使用して作ったものならCG、アニメ、ミュージックなど何でもオーケー。パソコンの種類も自由。通常の国内販売ルートで入手可能なパソコンで、市販のツールやソフト類で作成したものであれば、どんなものでもいいのだ。もちろんMSXでも大歓迎ということだ。

審査員には大林宣彦、松下進、すぎやまこういちなど、豪華な顔ぶれが勢揃い。そして気になる賞金は、グランプリに選ばれるとなんと100万円！ そのほかにも、各部門別にたくさんの賞金が用意されているのだ。

さて、応募方法は次のとおり。住所、氏名、生年月日、年齢、職業、電話番号、応募部門名（オリジナルプログラム部門、市販アプリケーションソフト部門、ジュニア部門）、作品タイトル、使用パソコン名（メーカー、機種名）、使用ツール（ソフト）名、ソフト媒体の種類、操作方法、作品動作時間、作品のPRを明記した用紙を作品に添えて、下記の事務局あてに郵送してね。募集はすでに始まっていて、締切は５月10日。表彰式が７月28日に行なわれる予定だ。

もっと詳しく知りたい人はNECパソコンアート事務局☎03-3401-5107まで問い合わせてみてね。

応募先　〒107 東京都港区赤坂郵便局留　NECパソコンアート大賞事務局

PRESENT

1 ガンダムノート&ポストカード ……5名

(株)ファミリーソフトから、「ガンダム」のノートとポストカード(3枚)をセットにして5名に。これは、ガンダムシリーズソフトの完成記念で作られたものなのだ。

2 サークII パーフェクトノート ……5名

Mマガ編集部から「サークII パーフェクトノート」を5名にプレゼントするのだ。これからプレーする人はもちろん、もうクリアーしちゃった人でも十分楽しめる本だよ。

3 信長の野望 覇王の海上要塞 ……5名

(株)光栄の人気シリーズ、歴史ifノベルズの最新刊を5名に。1578年、謙信が上洛した！という設定をもとに、戦国時代の海上砲撃戦が再現されるダイナミックな作品。

4 河内淳一オリジナルペン ……1名

KUWATA BANDのギタリストとして活躍していた河内淳一が、『PRIVATE HEAVEN』というアルバムをリリース。それを記念して真ちゅう製のとっても豪華なペンを1名に。

今月もバラエティーに富んだプレゼントの数々。お店で買えないオリジナルグッズなどは、こういうチャンスを逃すと2度と手に入らないかもしれないぞ。応募方法は官製はがきに希望の商品名、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、編集部へのメッセージ、今後プレゼントしてほしいものを書いて右のあて先まで。締切は5月8日だ。

◆あて先◆

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
インフォメーション
4月号プレゼント係

ご・め・ん・な・さ・い

3月号の特集記事の中で、69ページのダイセル化学工業株式会社の問い合わせ先が違っていました。正しくは、☎03-3507-3120です。読者のみなさま、および関係者の方々にご迷惑をおかけしたことをおわびいたします。

それから、同じく3月号のプログラムハウスのリストページの中で、印刷が不鮮明な部分がありましたので、訂正させていただきます。138ページの右の段の1行目の最後の3文字が欠けていますが、ここには〝OAO〟と入ります。

以上、ふたつのごめんなさいでした。本当に、ごめんなさーいっ。

長田ハルさんは世界のホームラン王です！

MSX探偵団ふたたび

未知との遭遇編

や。毎週『クイズ・ヒントでピント』を見て直感と連想力に磨きをかけている伊集院太介だ（あと、モザイク処理された部分を見極める力もね）。今回私が引き受けた仕事は、今までとはまったく異質のものだ。まずは私のもとに届いた依頼状を紹介しよう。

「唐突ですが、UFOを探してください。テレビでも〝UFOはいる〟なんて言っているけど、まだ見たことがないのでよろしく。あと、宇宙人と写真を撮ってください」（大阪府・増下孝典）

以前から私もこのテの話題に興味はあった。ではさっそくとばかりにピンクレディーの『UFO』のレコードを買ってきたら、依頼状の注意欄に「……とかいうのはナシ」と書かれているのに気づいた。チッ。しょうがないので私は真面目に調査することにした。

私「UFOってどこにいるの？」

Mマガ編集者M「UFOは知らんけど、宇宙人ならあっち」

聞き込み調査を開始してから5秒後、最有力情報が手に入った。〝Mマガ編集部近くの歩道橋に宇宙人が出没する〟というものだ。しかも常に怪しげなおどりを踊っているという。ただのヘンな人じゃないの？　と思いつつ現場に行ってみると……ほ、本当にいた！

⬆日清焼きソバUFOも〝ナシ〟の対象だった。もったいないので読者プレゼント！

⬆Mさんは深夜コンビニに行くとき、この歩道橋を利用するという。

これが宇宙人だっ!!

➡撮影には快く応じてくれたが、始終地面にはりついたままのヒ……いや宇宙人。

外見は人間に似ている。が、背丈は30センチほどしかなく、体型は異様に細い。間違いなく宇宙人だ。私は宇宙人語を話せないので、地球にきた目的などは残念ながら聞き出せなかった。しかし一心不乱に踊り続ける宇宙人の姿は、我々地球人に何かメッセージを送っているように見えた。「ボクを踏まないで！」かな。

宇宙人は実在した。ということはUFOもどっかにあるでしょ。多分。てなわけで、増下くんにはちゃんと依頼料を送っときまーす。

で、3月号のプレゼント当選者は長野県の堀内和幸、愛知県の榊原繁彦、埼玉県の北村宏太、東京都の武田裕希、広島県の山本晋士（敬称略）の5名です。おめでと。えーと、品物は桜玉吉先生かぎーちのサイン色紙でしたね。当たりハズレ落差が大きいなあ……。

お笑い 4コマ道場

またまた新企画。桜玉吉センセーの『お笑い4コマ道場』の登場だ。まず、下の4コマのコピーを取る。次に空いているフキダシの中にセリフを入れ、4コマを完成させる。それをMマガ編集部へ送るという寸法だ。みごと採用された人には3000円分の図書券をあげちゃうぞ。

かめはめは写真館

撮影/神奈川県　ガスコン金矢

MSX探偵団でも宇宙人を発見したようですが、ぼくの身近なところにもいました。この写真は、金矢家のトイレに出没する宇宙人です。いつも見られているようで、落ちついて用も足せやしません。

ことわざ にっぽん！

同期の桜 X・na(キサナ)とオレとは　がすこん

神奈川県　ガスコン金矢

2ヵ月連続で入選したのは、神奈川県、ガスコン金矢くんの作品だ。と自分で書くのもバカバカしい。でも、まだ読者からの応募作品が届かないんだも〜ん。

東京都　戸塚ぎーち

しょーがないので、ぎーちの力が抜けそーな作品も載せておく。力とカは似てるが非なるもの。このほかに、カは正義なり、カうどん、カこぶ、とかあったけどボツ。

新 MSX研究所

今月のテーマ:入力装置あれこれ

所長　今月は、MSXの入力装置を研究するのだ。
助手　にゅうりょくってーと、アレですかい？　剛を制すとかいう。
所長　それは、柔能く剛を制す。
助手　やだなぁ、茶目っけですよ。
所長　入力装置つーのは、キーボードやマウス、それにジョイスティックなどのことじゃな。
助手　そうそう、この前、ジョイスティックを思いきり倒したら、折れちゃったんだよね。最近のはヤワでいかん。
所長　それは、リキみ過ぎじゃ。
助手　ははは。
所長　ところで、今、キミが座っているのが、MENKURIってゆーヤツなんじゃが……。
助手　ただの椅子のようにも見えますが、これも入力装置なんスか。
所長　いやいや、MENKURI自体は入力装置ではない。ちょうど、マウスの操作性を向上させるためのマウスパッドみたいなもんかな。ジョイスティックをここにこーして固定して使うのだ。
助手　へー、なんかゲーセンっぽい雰囲気でいいですね。
所長　開発主任の佐藤さん自身、学生時代はゲーセン小僧として名を轟かせていたそうじゃ。「シューティングゲームでは１ドット、２ドットの見切りが必要」と断言する。そして、「もっとゲームセンターの環境に近づけたい」との一念で試行錯誤を繰り返し、ついにMENKURIを完成させたわけじゃ。
助手　聞くも涙の物語ですね。では、さっそくグラディウスをやってみようかな……。おっ、クリアーしちゃった。スゲー！
所長　んなわけねーだろ。

⬆MENKURIでバトルを繰り広げる、所長と助手。オートバイ誌のボツ写真じゃないぞ。

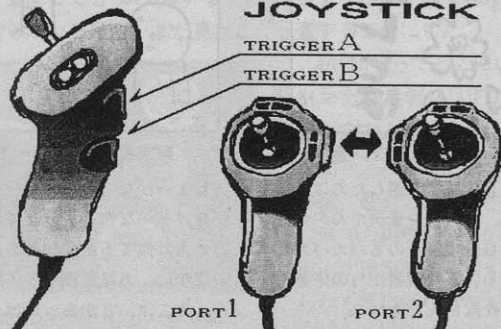
参考資料

TVゲーム用バトルシート
MENKURI

定価7800円［税込］（送料1000円）
※取り扱いは、通信販売のみ
問い合わせ先
〒955 新潟県三条市田島2-23-3
田島ハイツ203号室
アイアンクラフト
☎0256-33-6111
受付時間（10：00～18：00）火曜日定休

まずは、下図を見てほしい。外観は、アスキーのL5にちょこっと似ている。トリガーAは中指、トリガーBは薬指で操作するのも同じ。しか～し、大きく違う点はAD（アナログ・デジタル）コンバーターを内蔵したジョイスティックであることだ。意外とスペースを必要とするマウスにとって代われるモノであることは断言する。さらに、２台を連結することで、ちょうどラジコンの４チャンネルプロポのようになるのが特徴だ。このアナログジョイスティックでフライトシミュレーターや、レーシングゲームをしたいと思わないか？　問題はアナログ対応のソフトが発売されなきゃ、ただの役立たずってことだな。

●所長の報告書

●助手の報告書

パッと見はただの自動車だけど、れっきとした入力装置だ。前座席にあるハンドルがジョイスティックの役目をする（細かいことは気にすんな）。コレの凄いところは入力した方向に実際にクルマが走るという点。つまりゲームをプレーしながらドライブできるってワケ。オシャレー！　さらにクラクションボタンがトリガーの役目をしているので、かなりエキサイトできるぞ。うるさいけど。しかし、こんな素晴らしいアイテムにも欠点がある。〝弾をよけるために左にハンドルをきったら電柱に激突してしまった〟なんてケースがあるようだ。「ほとんどこればっか」という説もあるけど、私の知ったこっちゃないね。

福 見 さんの 印刷用語解説

先月号で予告したとおり、福見さんから印刷用語の解説をしてもらいましょう(詳しい事情は、先月号のおたよりハッスルを参照のこと)。

そこで、私は、福見さんに文書で答えてほしいと罠をかけました。そうです。筆跡鑑定に持ち込みたかったのです。しかし結果は、おたよりの筆跡とは似ても似つかぬものでした。東京都の〝いかたこくらげ〟さん、あなたをよりによって福見さんじゃないかと疑ったことを深くお詫び致します。でも、福見さんの親類縁者という線は、残ってますね。

No.

H とは　表紙のことを略して書く時に使います
現場に流す時は H1, H2とか
書いていますが 決して この原稿は エッチ度1
エッチ度2 とかいう意味ではありません。
H1(表紙の1)はいわゆる表紙のことで
H2は その表紙の裏側の面のことです

〝ストリップ〟　ストリッピングフィルム(膜はがしフィルム)の
略です。これは昔 お菓子のおまけで
絵の書いてあるフィルムをごしごしこすって
はがすとその絵をシールのように貼ることが
できるような物がありましたが そんなような
もんでして 文字などの直しが少ない時に
この方法で直したりします。
したがって 現場とのやりとりで〝ストリップで
直して下さい〟というようなこともありますが これは
現場の人が素っ裸になって直すということでは
ありません。

(図) 直しの箇所 のりをつけます／ストリップ／こすってはめます／実際は文字だけでなく 薄いフィルムと一緒に貼られます

〝足をあげる〟　これはよくわからないけど たぶん網点の面積率の
0〜100%の ある部分の濃度を上げる(濃くする)
ということだと思います。
ちなみに 現場では〝上げる〟〝下げる〟ということばは
使わず〝ボケ足を濃くする〟とか使っているそうです。

コクヨ シヨ-30 (40×20)

さあ、みなさんもご一緒に…… 懺悔(ざんげ)シェーン

懺悔します。『エメラルド・ドラゴン』をプレーしているとき、パーティーから去っていくメンバーの持ち物をすべて取り上げてしまいました。せめてヒールポーションくらい持たせてあげればよかったと後悔しています。ともに戦った仲間に対して、私は、なんてひどい仕打ちをしてしまったのでしょう……。

アトルシャン・G・金矢

シェーン神父の言葉：チエコ・B・福田の場合は、アイテムはおろか、武器、防具などの装備品に至るまで身ぐるみ剝いでパーティーから追い出し、あとで道具屋で換金するといった、人の道に外れたことを平然と行なっています。それに比べれば、あなたは、まだまだあまい……じゃなかった、まだマシなほうです。あなたに神のご加護がありますよーに。アーメン。

南青山のとあるビルの一角。椅子を3つ並べて横たわる男。すっかりこんな生活が染みついてしまったコーネリアスである。しかし、今夜は、まんじりともできず、椅子から起き上がるとつぶやいた。

「このままではマズイ」

「電子レンジであたためると、おいしいッスよ」と、うさぎ屋で買ってきた弁当を食べながら、ジーラが毎度のボケをかます。

「ちがーう！　新しいコーナーを作ったのはいいが、読者からのはがきが届かんのだ」

「なーんだ、そんなことですか。おっ、ラッキー！」

「ええーい、ごはんつぶを飛ばしながら、サルのようにコラムスをやるのは、やめれーっ！」

コーネリアスの眠れぬ夜は続く。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSXゴー!
コーネリアスの住むところ係

くいず物語
ロジとラジの解答

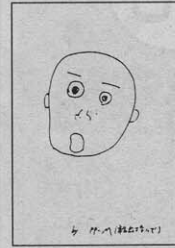
1ヵ月のご御無沙汰でした。皆さんお元気ですか？　ロジとラジは下痢で寝込んでいます。そんなわけで今回は解答と当選者の発表だけです。とってつけたよな理由。

まずは2月号のラジのクイズから。問題自体にも責任はあったけど、送られてきた解答のどれもが支離滅裂な文章だったので、大笑いさせてもらいました。その中でもとくにイカスのは〝彼女は安堵感に満ちた表情を浮かべていた。ニックは自分の飼っている**ぎょう虫がまんじゅう**を与えられたときに見せるそれに似ている、と思った〟という部分が光る福井県の今井信義さんと「私たち大の男が役に立てなくて非常に面目なかったが、なんにせよ無事に終わって結構結構**けっこう仮面**だ。ワッハッハ」という、何ともオヤジ臭い言い回しを考えてくれた岡山県の大倉裕史さんです。ふたりには図書券アゲル。

お次は3月号のロジのクイズ。答えは〝山口百恵と三浦一義〟で、相性は81%です。これはほとんどの人が正解でした。で、図書券の当選者は、官能小説を添えてくれた大阪府の福本力一さんと、北海道のペンネーム寛太郎さんです。「目立たせろ」という要望に応えてもう一度。北海道のペンネーム寛太郎さんです。よかったね。

1ヵ月休んだ上にスペースが激減したくいず物語。いったいこれは何を意味するのだろーか!?

●3月号のラジのクイズの模範解答
――鳩が豆鉄砲食らった顔――

島根県　千原さつき

京都府　PP-M

大阪府　佐藤　誠

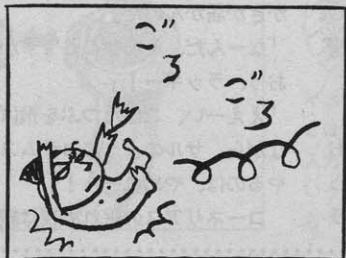
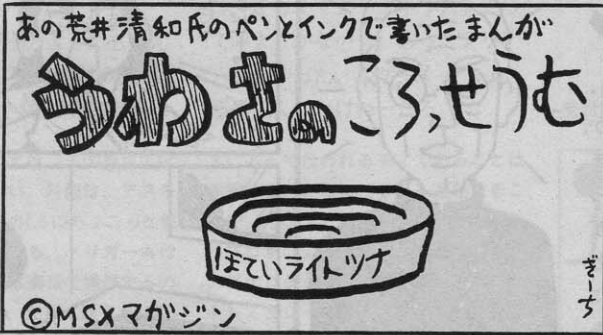
ハイ！MSX画報の残党です

（イースの廃坑面の音楽に合わせて）「ここは/は・い・こ・う（廃坑）/中は/まっ暗だ（まっくら）/ちょっと/こわいな（こわいな）/ほら来るぞ来るぞ来るぞ来るぞ怪物」いきなりゲーム音楽の歌詞紹介から始まったのでビックリしたでしょ。え、そんなことないって？　たいした度胸だぜ。そうそう、作詞者は京都府の岡本治さんです。考えようによってはステキかもしれない景品を送るので待っててね。

鋭い読者はもう気づいていると思うが、今年の3月号の仕事を最後に元パンクスねーちゃんの中村へびが退社した。MSX画報の黄金時代（あったか？）を支えた人物だけに、関係者のショックは大きい。

現在中村へびの机は空き机となっているが、MSXゴー関係のはがきはいまだにこの机に届けられる。忠犬ハチ公物語みたいでいいね。

たずね犬

ようよう そこはオレたちの席だぜ どいたどいた

|M|S|X|ゲ|ー|ム|指|南|

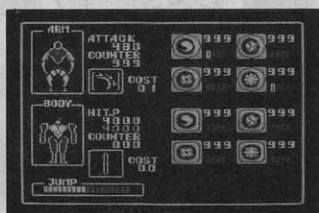
技あり一本

下のカコミ内のはがきの書き方例を見てください。剣のようなものを持って、「わーい」とかヌカしてる小男がいますよね。じつはコイツを書かないと採用されないのです。久しぶりの大ウソ。

●イラスト/石井裕子

一本 シードオブドラゴン ビクともしないすごい奴

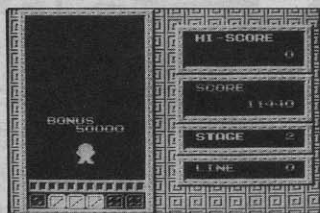
まず普通にゲームを立ち上げ、最初からゲームを始めます。主人公キャラが転送装置に入るデモのときにキーボードのS、D、F、G、H、J、K、Lを押しましょう。画面上にディスク入れ替えの指示が出るまで押しましょう。そして画面の指示どおりにディスクを入れ替えると、フリーパワーアップ&フリーコンティニューでプレーできてしまいます。シアワセ。

情報提供：滋賀県　樋口淳

⬆すべてのパーツが999！　さらにこれが減らないっていうんだから参っちゃうね。

技あり パラメデス 小さいことをコツコツと

昔懐かしいゲーム電卓を彷彿させるルールの『パラメデス』に、割と意外な技がありました。

このゲームは役を作ることにより、サイコロを横ライン単位でまとめて消去することができます。しかしあえて役に頼らず、ひたすらサイコロをひとつずつ消していきましょう。するとステージクリア一時に、見慣れぬデモとともに5万点のボーナスが入ります。

情報提供：愛知県　井上雄大

⬆言うまでもないがこの技はひとり用モードでないとできない。イヤこれホント。

有効 MSXディスク通信3月号 あのコにアタック！

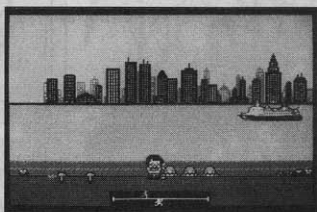
ディスク通信3月号に収録されている『うわさのコロシアム3』のイロっぽい技です。登録所をでるときに[H]キーを押していると、いつもとは違うメッセージが出ます。さらにもういちど登録所に入り、でるときに今度は[H]キーを連打しましょう。生半可なスピードでは途中までしかメッセージが見れないので、気合をいれて連打しましょう。すると最後には……。

情報提供：神奈川県　山本勝

⬆悩ましいグラフィックがでるというわけじゃないけど、楽しいのでやってみれ。

教育的指導 ディスクステーション22号 猿を木から落とす

なぜか遊ぶこともできるBGV『バレンタイン　ゴーゴー』の、ちょっとひねくれた技です。これには〝遊んでモード〞と〝見るんだモード〞があり、後者は模範プレーのデモを見ることができます。このモードの最中に本体内蔵のスピコン機能(ない人はゴメン)を3秒ほど作動させ、元に戻しましょう。すると模範プレーがヘボプレーになってしまいます。

情報提供：岐阜県　石原隆司

⬆うまくいかなくてムシャクシャしている人にはうってつけの技だ。あ一暗い。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーはMSXゲームの裏技、攻略法、マップ、その他何でも募集しています。誌面に採用された方には全員、1000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算されていきます。合計が5点になれば有段者とみなされ、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントします。

はがきの書き方

サークの隠しメニュー

メーンメニューを出して〝装備〞と〝ロード〞の間の空白にカーソルをあわせる。そしてジョイスティック(キーボードは不可)のトリガーBを押しながら、上上下下右左右左トリガーAを押す。すると隠しメニューがでるのだ!!

わーい

★SDスナッチャーがほしいー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山一郎　TEL 03-796-1919

MSX Rap in '91

HEY!

Keyword:START

こ　こニチワ赤ちゃん

入学式の数日後には必ずクラスメートどうしの自己紹介の場が設けられるわけだが、これがどうも苦手で……という人も少なくない。そんな人のために〝これでバッチリ、クラスの人気者になれる自己紹介法〟をお教えしよう。「ニーハオ。ボクの名前はタケちゃんマン！（ここでコマネチポーズをとる）……おっと間違えちゃった、メンゴメンゴ。(名前)でーす。出身地はM78星雲、趣味は盗聴とビルクライミングさ！」以上の文を朗らかに読み上げればオーケーだ。じゃ、グッドラック！（実際にやったらどうなるかなあ……）

ど　ーゆーコトなのか？

始まり。要するに、こんなコーナーが始まったワケだ。M. C. ハマーとまではいかないにしても、いとうせいこうのラップぐらいパワフルに迫るので、もの好きな読者はよろしくねー。いとうせいこうといえば、個人的に恨みがある。高校時代に彼の髪型をマネしたら、クラス内はおろか文房具屋の女性店員にもバカにされたのだ。覚えていろよ、せいこう。

ま　んがはじめて物語

「クルクルパピンチョポペッピポ、ヒヤヒヤドキンチョの」とくれば毛沢東、じゃなくてモグタンだ。TBSテレビがしつこく(おい)続けているうんちくアニメシリーズの第1弾『まんがはじめて物語』のマスコットキャラクターである。話の初めと終わりだけ実写のヌイグルミ、あとはアニメ絵で登場するのだが、何か意味があるのだろうか。謎だ。

このシリーズの最新作は『まんがはじめておもしろ塾』。内容はともかく、お姉さん役がカワイイという話だ。見なきゃ。

始　球式はいつだって

'91年度プロ野球ペナントレースが始まった。果たして今年はどの選手が引退するのだろうか？こりゃ少し気が早すぎたな。失礼。

開幕戦の名物は何といっても始球式。エラソーな肩書を持ったオヤジがヘロヘロ球を投げるアレだ。これはこれでいいが、どうせならヤル気を見せてほしい。現在の地位を投げうって2ヵ月くらい猛特訓して、いざ本番で〝外角ギリギリのシュート〟とか投げてくれる人、いないかな。あ、地位がなくなっちゃ出れないか。難しいところだな。

さ　いしょパワー

スポーツやゲームなどは1回目がワリとうまくいき、その後の2～3回は全然ダメというケースが数多く見受けられる。これが俗に言う〝さいしょパワー〟である。感覚的に知らないと、細部へのこだわりなど生まれようがない。したがって、ある程度のセンスさえあれば1回目はスムーズにいくというワケである。

このパワー、状況によっては素直に発揮しないほうがいい場合もある。私など、持ち主の友だちがクリアーしていないシューティングゲームを初プレーで終わらせてしまったことがある。これは思いきり気マズイ。

私がここにいるわけ

Mマガ編集部には個性的なスタッフが20人ほどいる。もちろん編集部で働くことになったきっかけも十人十色。それらをいくつか紹介するので、こういう業界で仕事をしたいなーと思っている人は参考にしてみてはどうだろう。一部ウソもあり。

吉田孝広(ドット絵師)……『吉田工務店』のコンストラクション作品が優れていたので。

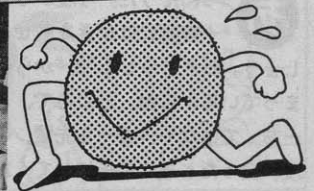
ぎーち(雑用記事)……応募した4コマまんががウケたので。

ロンドン小林(ゲーム攻略記事など)……本名が小林ひとみと1文字違いだったので。

初投稿です

富山県　よかよか

三つ子の魂、百まで

〝物の名前を間違えて覚え、会話中にその名前を口走って笑われてしまった〟という経験は誰しも一度はあるだろう。さらにウッカリさんは、それをたんなる言い間違いとしてゴマカせないので、かかなくてもいいハジをかいてしまう。根が深いだけに笑いをとおり越して気の毒にさえ思えてくるが、当の本人たちはさして気にしていないらしい。あるウッカリさんに言わせれば「今まで自分が正しいと思っていたことが一瞬にして崩れ去るときのあの感覚は、何度味わっても新鮮」だそうだ。にしても、ネットワークのホスト用プログラム〝網元さん〟が〝つなもとさん〟ていうのはアンマリだ。

これでいいのか?

野比のび太の母親と並んで本名が謎に包まれている人物といえば、バカボンのパパである。〝バカボンのパパ〟が本名だ、という人もいれば、イヤほかにちゃんとあるはずだ、という人もいる。ある有力筋(元祖天才バカボンファンの友人)によると、本名はキャロルだそうだ。あの顔でキャロルですか……。

ところで、いきなりなぜこんな話題が出たのか。ホラ、バカボンのパパの子供にいるじゃありませんか、〝ハジメ〟ちゃんてのが……強引?

Mマガはこーして始まった

現在、MSXマガジンが店頭に並び、読者の元に届くのも、ひとえに創刊したからである。そう考えると、いちばん最初に世に出たMマガは偉大なんだな。それがどんな感じか、ちょっと見てみましょうかね(創刊0号をパラパラとめくる)。現在とは逆の右トジで、文章もタテ組みになっているな。誌面の雰囲気はMマガの兄弟誌のアイコンに近い。具体的な内容は、やはりMSX一色。中には〝世界に広げようMSXの輪ッ!!〟なんて見出しもあって、多少気恥ずかしいデス。かと思えば、桂文珍や梅図かずお、椎名誠(!)のトーク記事があったりと、なかなかバラエティーに富んでいる点も見逃せない。ちなみに定価のほうは200円。……にひゃくえん!?

これで開会式を終わります

なんか不安になったので、フォローしておきます。せいこう……いや、いとうせいこう様、私は本当はファンです。小説『ノーライフキング』はまだ読んでいないけど、CDは持ってます。『東京ブロンクス』を一日一回以上口ずさんでいます。だから気を悪くしないでくださいね。あ、終わりか。じゃ、また。

たよりがないのは元気なしるし、なんて言ってられないぞ。このおたよりハッスルは、みんなからのおたよりだけが、おたよりなんだからね。元気なみんなは、おたよりハッスル!!

あっ、そうだ。今度から五十音順にはがきを載せましょう。わざとらしく〝あ〟から始まっているからね。ところで、ぎーち。ではなく、ぎーち先輩、今度、会ったときに弟子にしてください。そうでないと、きさまの中のポヨン星人を呼び集めて……。う、うそです。ぼくはマジメな青年です。などと書きながら、ぼくは12歳の若造だったりします。あ～あ、や～めたっと。こんなこと書いてるとおなかが痛くなって、シュルシュルシュポンと消えるんだもん。

（福岡県　パンパカの残党）

♡なんで、ぎーちあてのはがきって、こーわけのわからないのが多いんだろうな。ま、このはがきを選んでしまったからには、しょーがない。今回だけは、特別にパンパカの残党くんの意見を取り入れて、おたよりの書き出しが、あいうえお順になるように選んでみよう。不幸にも、わ、とか、ん、とかから、おたよりを書き出してしまった人は、今回は、採用される可能性がない。シュルシュルシュポンと諦めてくれ。

気分屋の編集者

いやー、もうすぐ待ちに待ったF1GPの開幕戦ですね。私は、'87年からF1のファンですが、編集部のみなさんの中にF1ファンはいますか？　ちなみに私は、大のフェラーリファンです。セナがなんだ。中嶋がどーした。マクラーレンなんか目じゃないぜ。がんばれフェラーリ！

（奈良県　奈良の三冠王）

♡Mマガ編集部でもF1の熱狂的なファンがたくさんいます。たとえば、ロンドン小林は、昨年の日本GPを観戦するため、原稿をすっぽかして、鈴鹿に馳せ参じたほどのF1フリーク。編集部では大ひんしゅくを買いました。それでは、ロンドン小林にF1の魅力を語ってもらいましょう。

「あなたにとってF1観戦と仕事とでは、どちらが大事ですか？」

「…………………………………」

「ありがとうございました」

「そりゃ、ないッスよ～」

ロンドンいぢめの編集者

馬のひずめは中指が大きくなったものだと生物の時間に習いました。とても恐ろしくなりました。

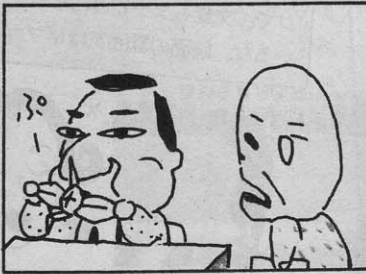
（東京都　みいや・いぢなっく）

♡ぼくの右手の中指には、ペンダコがありますが、もし、このペンダコがどんどん大きくなって馬のひずめのようになったら、とても恐ろしいです。ぼくの左手の親指は、ジョイカードダコ（こちらは少々、皮が厚くなっている程度）がありますが、もし……（以下略）。ときたま、指一本で腕立て伏せができるヤツがいるけど、そのうち馬になってしまうかもしれないぞ。気をつけるように。

うましか編集者

Mマガ編集部の皆様、ご機嫌いかがでしょうか？　私は、なんかへ～んな猫と生活しております。なにがへんかというと、とろろと、なますと、かまぼこが大好きなんです。とろろを食べるというのは、だしのせいかと思い、だしの入ってない、とろろをあげたら食べたんです。食べる姿といったら、もう、見ちゃいられません。なんか菅沢美佐子みたいで……ポカッ。

（神奈川県　R・田中一郎）

♡ぼくも、とろろは好きだなあ。故手塚治虫先生のマンガでしょ。それは『どろろ』。となりの……トトロ！　はいはい、わかりましたよ。でも、とろろって、おいしいけど、食べたあと、口のまわりがかゆくなりませんか？　だから、口のまわりに、とろろがつかないように気をつかって食べなきゃならない。それに、もうひとつ、とろろを食べたあとは、ぜったいにお茶を飲んではならないというのが我が家のきまりです。どうしてかというと「とろろを食べたあ

と、お茶を飲むと中風になる」とさんざんオフクロから聞かされていたんだよね。どういう根拠があるのかはしらないけどさ。で、菅沢美佐子がどうしたって？

オフクロの知恵袋編集者

お　なじとこさがしが終わってしまってとても残念です。ああ、なつかしいなあ、よく授業中にやってて、先生にMマガを取り上げられたっけ……。ところで、私は声を大にして言いたい。「効き目が長いから1日2回！」。ちがーう。「もりけんのすけべで悪いかっ！　が、さみしいぞーっ！」と。昔は、学校でこのページを開くと、男たちがむらがってきたのに、最近は頭数が少な～い。さ、さみしい、さみしいよーっ。そういえば受験しました。

（山梨県　田中秀一）

♡で、受験のほうは、うまくいったのかな？　このコーナーあてにも、「おなじとこさがしが終わってしまったのは残念」というおたよりと同じくらい、「今は、受験を控えているので、合格したら、思いきりMSXで遊びます」という、おたよりが届きます。きっと、この号が書店に並ぶころは、MSXで遊びまくっているだろうな。ちなみに、大きな声では言えませんが、もりけんは、ずっと前に早稲田大学を中退しました。

効き目は右目の編集者

か　ぜに負けるなベービー！

（東京都　西島明彦）

♡あたたかい心づかいありがとうございます。べつに〝花粉症に負けるなベービー〟でもよかったのですが、〝か〟から始まるおたよりが少なかったので、このおたよりを見たときは、ホッとしました。編集部でも風邪が流行ってまして、ひとりが風邪から治りかけると、べつの編集者が風邪をひく、といった感じで、いっそのこと、風邪で編集部閉鎖になってくれたら、どんなにいいかと思います。

出社拒否症の編集者

ぎ　ーちの『原作けっこー無視まんが』は、けっこーおもしろい。これからも、ずっと続けてください。

（大阪府　渡辺賢一）

♡勝手にエサを与えないでください。調子に乗りますから……。

調教係の編集者

グ　ラフィック関係の記事を載せてほしい。たとえば、読者の描いたCGを掲載するコーナーを作ってほしい。

（北海道　原田修治）

♡わかりました。CGですね。編集企画会議にかけてみます。

CG（カーグラフィック）が愛読書の編集者

ゲ　ームの記事や裏技をもっと多く載せてください。（栃木県　酒井一臣）

♡酒井くんをはじめとして、多くの人から同じような内容のおたよりが届きます。しかし、その一方で、「ゲーム記事をもっと少なくして、そのぶん、テクニカル記事を多くしてほしい」というおたよりも届きます。どちらもMマガには、欠かせない情報だと思います。

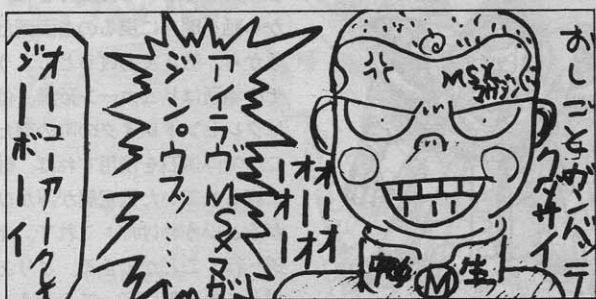
二律背反に悩む編集者

こ　のおたよりコーナーでは、こ(この)や、ぼ(ぼく)などが書き出しに使われていると思う。そんなことを思っている僕も、しっかり、〝こ〟から始まっているのだ。

（埼玉県　のんきな父さん大ファン）

♡というわけで、調べてみました。'90年1月号から12月号までの1年間に採用されたおたよりは84通。このうち、一番多かった書き出しの文字は、〝ぼ〟で13通。もちろん漢字の〝僕〟も数に入れてあります。二番目に多かったのが、〝な〟と並び、〝こ〟が6通で2位という結果になりました。

集計係の編集者

祝、おたよりギャラリー

兵庫県　平郡　誠

時空を超えてタイムボカン

この原稿が本になり、書店に並ぶまで1ヵ月（おたよりハッスルは締切が早いのだ）。つまり、読者のみなさんからすると、おたよりを書いてから、2ヵ月間くらいのタイムラグがあるんだよね。たとえば、「たった今、赤ん坊が生まれました」というおたよりを、みんなが読むときは、もう2ヵ月。蛙の赤ちゃんなら、立派な大人だ。

＜あて先＞

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ドロンジョ様係

MSX人生相談

教訓：聞くは一時のハジ、聞かざるは一生のハジ!!

人生相談指南役
もりもり博士

●イラスト/赤山寿文

ドラゴンナイトⅡ

2階の超ヘビードアのところで困っています。酒場でバーンを仲間に加えるのは知っているのですが、酒場に行ってもバーンと会うことができません。ドアと酒場を3、4回往復してみましたがだめでした。どうすればいいのですか？

沖縄県　田島朝徳

前作もそうだったのだが、このドラゴンナイトⅡは、シナリオ重視型のRPGになっているから、イベントのほとんどは、アドベンチャー的な展開をさせていかなくてはならない。そういうわけで、ここも酒場と塔を往復しているだけでは永遠に何の変化も起こらない。行き詰まったな、と思ったらいろんな人にメッセージが変化しなくなるまで話を聞いて回るようにすれば次の展開が見えてくるよ。この場合はとりあえず長老に相談してみればいいんじゃないかな。

ウィザードリィ2

今、地下6階にいます。E1N2にメッセージがあるんですけど、どうしても答えがわかりません。手がかりの3つのメッセージを読んでもさっぱり意味がわからないし、ほかにヒントはないようだし。お願いします、教えてください。

大阪府　藤田剛

この問題がウィズ2最大の謎になってるんだけどね、ま、シナリオ3も移植されたことだし、もう教えてしまってもいいかなぁ。3つの手がかりの中で重要な言葉を抜粋すると〝騎士〟、〝ダイヤモンド〟が浮かび上がる。これを並べ替えて英語にすると……。できた言葉は〝THE KNIGHT OF DIAMONDS〟、つまりこのシナリオのサブタイトルだね。答えを言ってしまうと、なーんだ、って感じかな。

ローグアライアンス

バデルの町の外の、SPHEREと思われるダンジョンで、割れ目の中の光るものの取り出し方と階段から右に5マス目の所のドアの開け方、階段から左に1、下に2マスの所のレバーの効用を教えてください。よろしくお願いします。

岡山県　廣田幸子

うむ、ではまずレバーから説明しよう。これは動かしたメンバーが気絶してしまうというもので、それ以上の効果はないから動かす必要はない。次に割れ目の中のものだけど、キミの説明の仕方だと、階段から下に5、左に1マスのところにあるモーのマジックショップであるものを買えば解決できる。そのあるものは、白くてかわいい動物に関係したものだ、と言えばわかるかな？　最後のドアは、割れ目の中にある鍵を使えば開くので、心配することはないだろう。

ファイナルファンタジー

火のカオスを倒し、氷の洞窟に入って浮遊石を取ったところまで進んだのですが、そのあとどうすればいいのかわかりません。たぶん飛空艇を手に入れるのだと思いますが、どこに行けばいいのですか。どうか、教えてください。

岐阜県　小林信秀

ふむ、まぁ町の人の話をよく聞いていればおおよその場所はわかるようになっているんだけどね。今から話を聞きに戻るのも面倒だろうから、教えてあげるとしよう。その場所はリュカーン砂漠、位置はクレセントレイクの町の南だ。ここで浮遊石を使用すれば、砂漠に埋もれていた飛空艇が浮かび上がるというわけだ。これで、北半球へ行くことができる。とりあえずどこかの町に行ってみよう。

ラストハルマゲドン

戻らずの塔にどうしても入れません。レベルが低いのでしょうか。今、全員レベル20以上になっています。石版は何か意味があるのですか。建物と宇宙船のイベントはすべて終わらせています。ここで詰まってもう２年経ちます……。

石川県　岸本晃枝

ふむふむ、これは懐かしいゲームだね。今となっては資料もないだろうから、もういちど復習しておくとしよう。宇宙船でガルマの鍵は入手しているよね、まずこれがひとつ目のポイント。次のポイントは地表に点在している108枚の石版をすべて読むことだ。この石版はそれぞれが決まったメッセージを持っているのではなく、新しい石版を発見するたびに次のメッセージが表示されるようになっている。だから、第108章のメッセージが登場したら、すべてを読んだことになるわけだ。とりあえず、今キミがやるべきことは、石版を探して読むことだね。

どーにもこーにも解けないときは…

このMSX人生相談では、皆さんのゲームに関する質問を受け付けています。RPGの謎の解きかた、アクションゲームのボスキャラの倒しかた、etc……。質問される場合にははがきに、質問するゲーム名、質問の内容、悩んでいる場所に至るまでのゲーム進行過程、持っているアイテム類などをできるだけ詳しく書いて下のあて先に送ってください。電脳心理学者、ペーター・F・もりもり博士が親切丁寧にお答えします。

あなたのイラストをお待ちしています

このコーナーでは質問と同時にイラストも募集しています。はがき程度の大きさの紙に、スミ１色で、なるべくゲームに関する絵を描いてください。採用された方にはお礼として、図書券3000円分を差し上げます。ペンネームを使っても結構です。

あて先はこちら	〒107－24 東京都港区南青山 6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 MSXゴー！ 人生相談係

愛のイラストコーナー!!

●ZUKA

⬆どこがどうウルティマなのかわかんないけど、男は渋いし、ねえちゃんは色っぽいからいいかな。

●飛鳥五郎

⬅そうだねー、できれば早く出してもらいたいものだけど、もしかしたら出ないかもしれない……。

●アンバー

➡神々しいほどの迫力があるね。描き込みも細かいし、このままパッケージに使えそうな感じだね。

●花細工翼

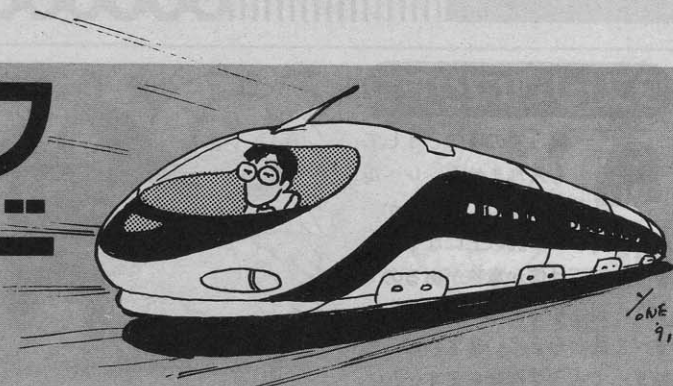
⬇優子のコスチュームはいつみてもいい。服のデザインだけならワルキューレといい勝負だよな。

●霧河みゆき

⬆現在のゲーム別イラスト応募数、ダントツのトップは、このフレイ。主人公が女の子だと強いねぇ。

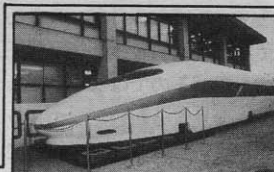
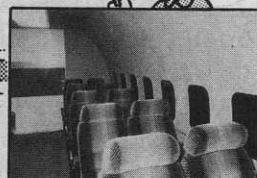
米田裕のハイテクワンダーランド

リニアモーターカーの巻

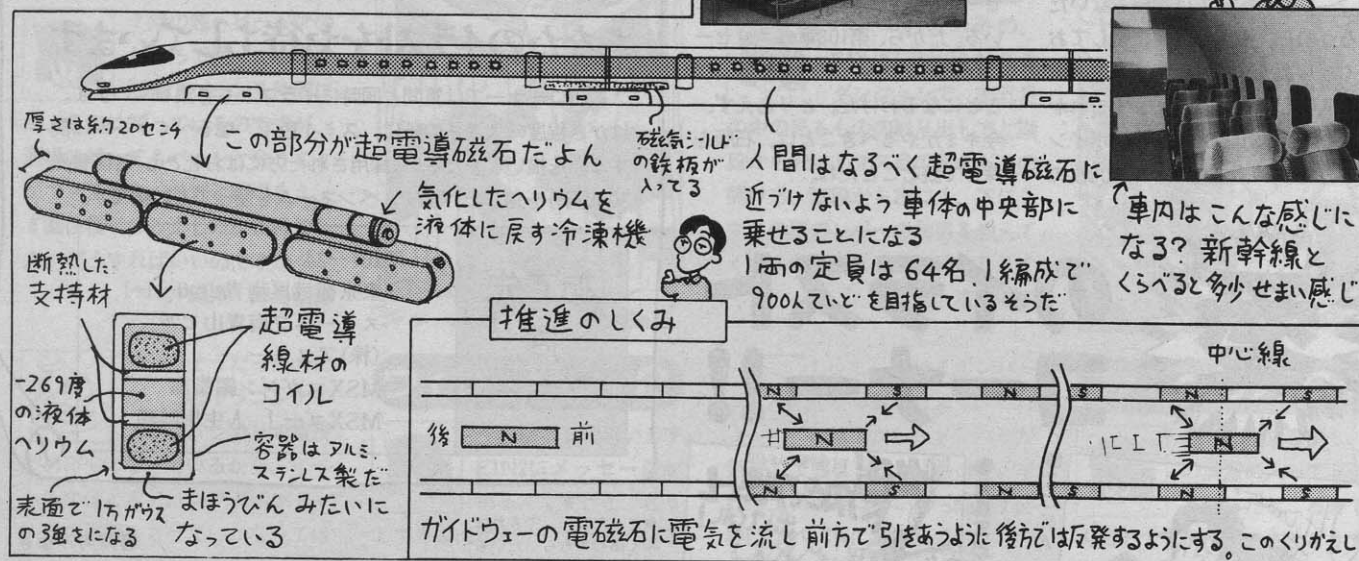
YONE '91

次世代の乗り物として注目されているリニアモーターカー。山梨県に実験線ができることになって、実用化に向けて一歩踏み出した。そこで、意外と知られてないリニアモーターカーの仕組みを紹介しよう。

これがマグレブだ
外観のモックアップ

磁気シールドの鉄板が入ってる

人間はなるべく超電導磁石に近づけないよう車体の中央部に乗せることになる
1両の定員は64名、1編成で900人ていどを目指しているそうだ

車内はこんな感じになる? 新幹線とくらべると多少せまい感じ

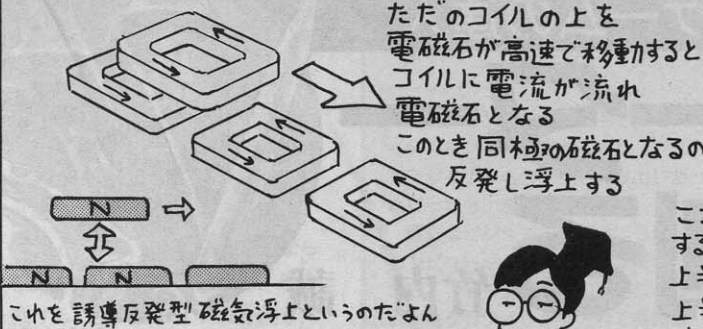
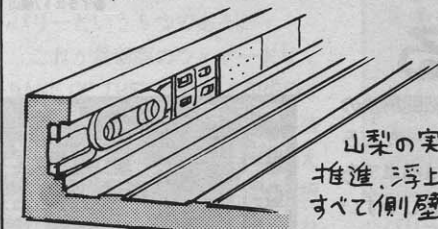
推進のしくみ

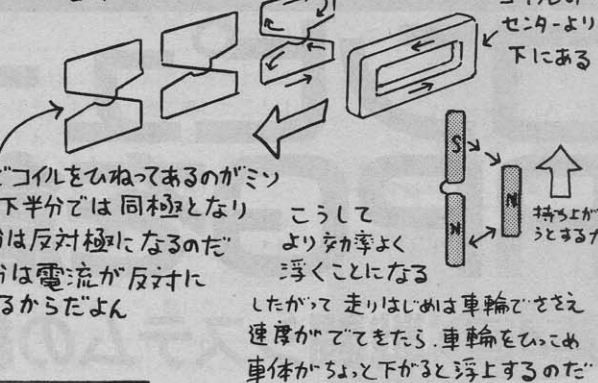
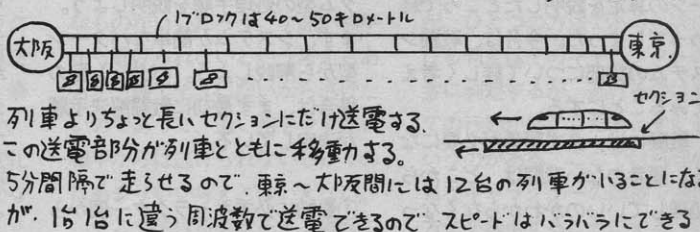
中心線
後 N 前
N S N S N S
ガイドウェーの電磁石に電気を流し前方で引きあうように後方では反発するようにする。このくりかえし

ぼくが幼いころには、祖母が大阪にいたものだから、1年に1度は必ず大阪に行っていた。もの心がついて最初の記憶にある超特急列車というのは〝こだま号〟だ。と言っても現在の新幹線こだま号じゃないぞ。昭和33年に登場し、東京ー大阪間を6時間50分で走る、当時としては夢の超特急だ(歳がバレますねー)。だけど、あんまり特殊な電車に乗ったという感覚はなかった。線路も車両も普通の電車の延長にしか感じられなかったからだ。

やっぱり今までと違う乗り物という感じがしたのは、昭和40年に新幹線に初めて乗ったときだ。停車中から聞こえる金属的な唸り音、開かない窓、広い車内。走り出すときのショックのなさ(開業時はホントに静かだった)。これこそ夢の超特急だと思ったものだ。ところが、当時の少年マンガ誌には、次世代の夢の超特急は浮上して走るというイラストが掲載されていた。いくつになったらそれに乗れるのかなーと待ち続けた少年も、いまじゃりっぱなおぢさんだ。早く乗りたい夢の超特急(死語だね)ということで、話題のリニアモーターカーを取材してきたよん。

リニアモーターカーは、地上より少し浮上して、すごいスピードで走るということは、みんなもだいたい知っているね。もう少しくわしい人なら、超電導磁石を使っているということも知っているだろう。ところが、そのぐらいで威張っちゃいけないよん。どうやって浮くかとか、ひとつの線路(?)を何台もの車両が同時に走るときはどーするのかと考え始めると、夜も寝られなくなっちゃうの三球照代と化してしまうのだ。そこらへんを今回は説明しちゃおう。

まず、リニアモーターカーというのは和製英語なので、磁気浮上の英語マグネティック・レビテーションの略を使って、マグレブと呼ぶことにしちゃう。これだけでひと味違う感じがするでしょ。このマグレブは、いままでの電車と違って、走行のために車体に電気を送ることはないのだ。えーっと思うだろうけど、本当なのだ。車体には極端な話、超電導磁石しかない。この磁石は、一度電流を流せば永久に流れ続けるから、電気を使わない。超電導って不思議な感じがするけど、仕組みとしてはこうだ。

まず、ニオブとチタンの合金系で作ったコイルがある。これをマイナス269度の液体ヘリウムの中に漬けてやる。そうするとコイルの電気抵抗がゼロになるので、電流を一度流すと流れ続ける。このコイルに永久電流スイッチ(パーシステント・カレント・スイッチを略しPCSという)をつけておいて、外部からの電流を遮断しても、あら不思議、コイルの中ではずーっと電流が流れつづける。つまり電気を流さなくても、ずっと電磁石でありつづけるわけだ。これがマグレブの心臓部となる。

この超電導磁石をレールにあたるU字形ガイドウエーに置き、走らせるには、ガイドウエーにある電磁石をN極、S極と交互に変えてやればよい。つまり超電導磁石をN極とするとガイドウエーの電磁石を、超電導磁石の前方をS極、後方をN極にすると磁石の吸引、反発力によって前へするっと進む、そして超電導磁石の中心線がガイドウエーの電磁石の中心線と一致した時に、こんどはガイドウエーの電磁石をN極S極反対にしてやる。またまた吸引、反発力によりするするっと前へ進む。あとはこの繰り返しだ。

マグレブはこうやって進むものだから、ガイドウエー全体の電磁石に電気を流すことはない。マグレブの車体の長さより、ちょっと長い距離だけ電気を流してやればいいのだ。このときのガイドウエーの電磁石の極の変換によって、マグレブの速度は決まる。たとえば50ヘルツで時速500キロになるように調整するのだそうだ。ということは、東京〜大阪間にガイドウエーがあるとすると、これを18ぐらいのブロックにわけて、さらにマグレブの車長にあわせて、いくつかのセクションという単位にわける。ここに、車速を決める周波数をもった電気を、セクションごとに送電しなければならないということになる。こりゃ、とても人の手ではスイッチを切り替えられない。コンピューターちゃんの仕事だねということで、マグレブには運転手はいらないのだ。

推進の仕組みはわかったと思うけど、どうして浮上すると思う？ これも、電磁石を下にずーっと並べて置いといて、マグレブの進みかたにあわせてN極とS極を反対にして、磁石の反発力によって浮かすと思ったでしょ。残念でした。マグレブの下に並べておくのは、電磁石でなく、ただのコイルでいいんです。そこへ超電導磁石を持ったマグレブが高速で進んでくると、電磁誘導によってコイルに電流が流れ電磁石になる。このとき電流の向きが逆になるので、超電導磁石と電磁石は同極となり、反発力で浮き上がるというわけだ。これなら、浮上には電気はいらないね。つまり停電になっても浮いているわけだ。この方式での欠点は、かなりの速度でないと浮かないということだ。そのため、マグレブは時速100キロまでは、車輪を使って走行することになる。山梨での実験線では、浮上用のコイルを下ではなく、側面に並べ、案内用電磁石と兼用させることにしたそうである。この仕組みはイラストで説明しよう。蛇足だが、この電磁誘導によってどこからも電気をとらず、電気を車内に供給できる。電車でいえば、パンタグラフがいらないというのと同じことだ。

マグレブは、自然界の4つの力のひとつ、電磁気力をストレートに使っている感じがして、やはり今までの乗り物とは一線を画すものだと思う。う一、早く乗りたい！

新

めざせロールプレイングゲームの達人

コンピューターRPGを創る

竹内　誠

●イラスト/横山　宏

第4回　戦闘システムの細部を考える

戦闘解決の順番

さて先月は、戦闘の命中とダメージの算定を説明したところで終わってしまった。今月は、戦闘システムの細部について詳しく考えてみることにする。

戦闘には、必ず順番が必要になる。順番のない戦闘は、どこから処理していいのかわからなくなってしまうので、順番の決定も地味だが大切な処理なのである。

まず先月号で書いた、ランダム型とパターン型の違いについてもっと突っ込んで考えてみよう。まず戦闘順番をパターン型にすると、扱う数値と手順が少なくなるというメリットがある。つまりパターン型には、変数が必要ないので処理が簡単になり、システムが簡略化できる。逆にランダム型にすると扱う数値と手順が増えて、システムが複雑になる。

では実際に、パターン型とランダム型の処理手順を説明しよう。まず、システムが簡単なパターン型から解説しよう。パターン型の場合は、まず最初に戦闘解決手順が決定している。

①最初に必ずキャラクター側から行動して、攻撃命中やダメージの判定をしていく。
②キャラクター側の行動がすべて終了してから、モンスター側の命中やダメージの判定をする。
③モンスター側の攻撃が終了したら、再びキャラクター側の行動に移る。キャラクター側かモンスター側が全滅するまで、手順を繰り返す。

これがパターン型の戦闘解決の順番である。すぐにわかっただろうが、単純なので処理は簡単であり、また戦闘結果が予想しやすいシステムとなっている。戦闘結果が予想できるというのは、1戦闘ターンが終了した時点で先に行動できることが決定しているので、治療呪文やアイテムを使うことによって死にそうなキャラクターを必ず助けることができるのだ。

逆にいうと、これは戦闘にスリルがないということでもある。いつ死んでしまうかもしれない、という、緊張感がなくなってしまうのである。

戦闘に重点を置く場合には、このパターン型の戦闘解決方法はあまり良くない。だがイベントなどの戦闘以外の場所にゲームの重点を置くなら良いシステムである。

⬆戦闘はRPG のもっとも大事な部分。ここがツマランと、誰も遊んでくれないぞ。

では次に、ランダム型の戦闘解決の手順を説明しよう。

①まずキャラクターとモンスターで個別に戦闘のイニシアティブを決定する。
②イニシアティブの高い順番からキャラクター、モンスターの区別なく行動して攻撃の命中判定などを開始する。
③キャラクターかモンスターの攻撃によって、どちらかが全滅したときに戦闘を終了する。

これがランダム型の場合の手順である。パターン型と違って戦いの前に毎回、行動する順番を決めて、それを覚えておかなければならない。ただキャラクターの行動が、モンスターの先になるかあとになるかわからないので、戦闘に緊張感があるのはたしかである。どちらを採用するかは、デザイナーの好みである。ここではシステムが複雑になるが、ランダム型の戦闘解決順番を採用する。

さて、次は戦闘に必要な選択肢を決めなければならない。

海外ゲームに目を向けろ!

BANE OF THE COSMIC FORGE

ゲームデザイナーをめざすなら、海外の新作にも目を光らせておきたいものである。

さてそこで今月の紹介ゲームは、最新のウィザードリィである。題名はBANE OF THE COSMIC FORGE。

ゲームシステムは、今までのウィザードリィとはまったく違っている。

攻撃の方法は武器によっていろいろ選択できるし、パリーの方法も4種類ある。なによりすごいのは武器の種類や各種行動に対してスキル(技術)が設定され、それぞれのスキルを上げていかないと、強力な武器を手にいれても使いこなせない。

また魔法も失敗することがあり、バックファイアすると自分のパーティーに呪文の効果がふりかかることになる。迷路のグラフィックとモンスターも、かなりリアルになった。今はIBM-PC版とAMIGA版しか出てないが、友達がハードを持っているなら押しかけよう。おこずかいを貯めて、AMIGA500を買ってしまうのも豪気で良い。

⬆シナリオは奥が深くシステムもグッド。

⬆英語を訳さねばならないのが難点か。

戦闘状態の行動選択

戦闘といっても、行動は戦うだけではない。戦闘には、戦う以外の行動も必要なのである。今度は戦闘に必要な選択肢を決定することにする。

ウィザードリィを例に出すなら戦闘のときに出る選択肢は、戦う、逃げる、呪文、アイテムを使う、パリーという5つである。

これが最新版のウィザードリィBANE OF THE COSMIC FORGEになると、戦う、パリー、呪文、装備、アイテムを使う、隊列を変える、隠れる、などの基本的な選択肢だけで7つになる。さらにこれにキャラクターの種族などによって、特殊な選択肢が増えるのである。もちろんここでデザインしているゲームには、こんなに選択肢は必要ないと思う。ここではシンプルに戦闘、パリー、逃げる、呪文、アイテムを使うの5つの選択肢を使うことにする。

さてそこで、選択肢それぞれについて処理するためのシステムが必要になってくる。

戦闘については、先月に言った戦闘処理システムがあれば十分である。また、パリーとはモンスターからの攻撃を回避する行動である。ドラゴンクエストのコマンドでいうなら、〝まもる〟だ。

ゲームデザイナーへの道

さて本を読んで、その中で得たアイデアをノートに書き始めた。これでデザイナーへの一歩を踏み出したと思ったら、まだ甘い。

最近はビジュアル重視という波がコンピューターRPGを襲っているのだ。つまりシナリオの合間に、きれいなグラフィックを入れて雰囲気を盛り上げようという、あれだ。

シナリオを作るときにも、ここでこんなグラフィックを入れようか、などと考えねばならない。そんなときのために、映画をたくさん見ておきましょう。映画のジャンルは選り好みしないで、なんでも見るようにしよう。もちろん見て感じたことは、ちゃんとノートに書いておくこと。プログラムなどを買って、資料として取っておくのも悪くない。

ロードショーなんて何回も行けないという人は、レンタルビデオで見るのもいいだろう。何人かの友達と同じビデオを見て、感じたことを話し合うのも良い。自分と違った感性を、きちんと理解しておくのもデザイナーに必要なことである。多くの人の理解なしに、ゲームはデザインできないのである。

⬆おいおい借りるビデオが違うのでは？

⬆かといってテレビっ子になるなよ。

パリーの行動を取ったキャラクターには、回避率にボーナス修正値を加算してやることになる。修正値の幅は一律で決めておくか、キャラクターの能力によって変化させられるように設定しておかなければならない。

キャラクターのす速さなどに回避率のボーナスが変化するほうがおもしろいのだが、そのデータを個別に持っておくのも無駄が多い。そこでこのゲームでは、パリーの行動を選択した場合には、一律に20%の回避率のボーナスを加算することに決める。

次に逃げるの選択肢であるが、モンスターから逃げられたかどうかを判定する方法はなるべく簡単なものがいいだろう。す速い相手から逃げられないという考えもあるが、勝てそうにないから逃げたいのであって、強い相手やす速い相手からは逃げられないというのはあまりいい考えとはいえない。

そこで逃げる判定をする場合には、1〜100の乱数をキャラクターとモンスターで互いに算出して、数が大きい場合に逃げられると設定しておく。これなら強い相手にあった場合にも、運がよければ逃げられるわけだ。

ここで問題なのは、逃げ出すのは行動のどの段階にするのかということである。

まず逃げる行動を選択したキャラクターの順番で逃げるというのが、ひとつの方法である。次に逃げる判定はそのキャラクターの順番に判定するが、逃げるのはすべての行動が終了したあとすにるというのがある。ここでは処理の簡単なキャラクターの順番で逃げる方法を採用することにする。

呪文とアイテム使用については、またべつの問題となる。魔法がどのような効果を持つのか？　アイテムはどんな使い方をするか？それを決定していない今では、この項目については考えることができないわけだ。

というところで今月もページが尽きてしまった。来月は、戦闘関係で必要になる魔法とアイテムのシステムについて考えてみよう。

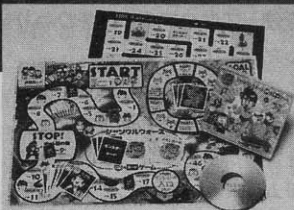
◆◆◆おもしろゲーム・インフォメーション◆◆◆

ジャングルウォーズ

今月は、ちょっと変わったボードゲームを紹介しよう。何と、CDを使って遊ぶ新感覚のボードゲームだ。その名もズバリ！『ジャングルウォーズ』だ。

ジャングルウォーズと言えば、今年の6月に発売が予定されているゲームボーイ用のRPG。ゲーム製作に、あの『桃太郎伝説』のスタッフが参加していることで注目されている。すでにアニメビデオなんかも発売されていて、早くも人気が高まっているゲームのひとつだ。そこに登場したのが、このボードゲーム版というわけ。

ストーリーは、悪の軍団・ゴート団によってモンスターに変えられてしまったジャングルの動物たちを救うため、プレーヤー扮するジャングルボーイたちが大活躍する、というもの。冒険につぐ冒険を乗り越え、モンスターをうまくなだめながらゴート団を倒すのが目的だ。冒険の舞台も、地上のジャングルと、猛獣たちの待ち受ける地下ダンジョンにわかれていて、スケールがでかいぞ。

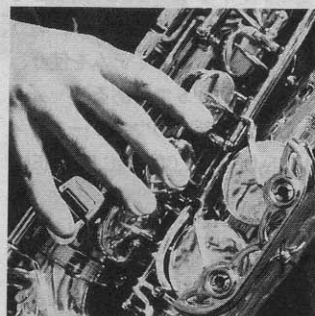
さて、このゲームでは、サイコロやルーレットというものが存在していない。替わりに、カードを使ってゲームを進めていくんだけど、今度はボードのマスに指示が書いておらず、数字が書かれているだけ。ここで出てくるのが、前述のCDだ。CDプレーヤーに付属のCDをセットし、マスの番号と同じトラック番号をセレクトして聴くと、臨場感満点の効果音やサウンドとともに、指示が出されるのだ。指示を出すのは、週刊少年ジャンプの読者投稿のページや、アニメ『NG騎士・ラムネ&40』のミルク姫の声でおなじみの横山智佐ちゃん。CDならではの機能を使ってゲームを楽しめるぞ。

⬆CD1枚にボード2枚、カードが108枚のセットで1200円［税込］は安い！

ところでこのゲーム、レコード店で売っているのだ。なぜなら発売元が、ポニーキャニオンだからね。欲しい人はレコード店へ急げ！

MSX音楽教養育成企画

BY北神陽太

MUSIC WORKSHOP

先月のコードの記事は読んでくれた？あれを理解しておかないと今回の話はちょっと難しいかもしれないな。読んでない人は今すぐ先月のMマガを引っ張り出して、コードとは何か、キーとは何かを理解しておこう。また、すでに読んでいる人も、もう一度おさらいをしておいたほうがいいかもしれないぞ。

PHOTO/木村早知子

コード進行の理論と実践だ!!

バンドをやっている人でも意外と知らないのがコード進行。楽器を使って覚えるのが普通なのですが、ここではMSXのプログラムを使ってコード進行とは何かを探ってみましょう。右に掲載しているプログラム『FMコードプレーヤー』をまず打ち込んでください。

FMコードプレーヤーを使う

今回は理屈をあと回しにして、とりあえずオリジナルを作ってみよう、というのがプログラム1です。このプログラムは、曲のアイデアを練ったり、ちょっとしたワンフレーズを作るのにたいへん便利なもので、じつは私はこんなものを使って曲のアイデアをひねり出したりしています。

このプログラムは4～8小節程度のフレーズが作れるように、音源をメロディー、コード、ベース、ドラムの4パートにしてあります。また各パートは画面ひとつで全部見れるのでエディットが簡単にできるようになっています。

■データ入力について

今回のものはハ長調(Key of C)の曲を作るようになっています。つまり、どのコードも図1のように#や♭のつかない音で構成されることになります。

メロディーとベース、ドラムのパートは普通のMMLで入力してください。ただしドラムのみ4回繰り返し鳴るようになっています。コードのパートではルート音のみを入力してください。自動的にコードに変換して鳴らします。ルート音とコードの関係は図1のとおりです。コードのパートのみ、オクターブ指定が使えません。

MMLにエラーがあると、メッセージを表示してデータ入力に戻ります。リターンキーで演奏開始、演奏を中断したいときはなにかキーを押してください。演奏はBASICのPLAY文を使用しているため、少しキー反応が悪いのはカンベンしてください。

■実際にデータを入れてみよう

まず、メロディー、ベース、ドラムはそのままにしておき、コードパートに"CDEFGAB"と入力してみてください。リターンキーを押して聴いてみるとコードなのに"ドレミ……"と聞こえます。このコードがこのプログラムで使える7つのコードなのです。

次に、コードパートに"L1"を入れ、全音符にして4つのコードによる4小節の繰り返しパターンを作ってみてください。

例)L1 CDEF

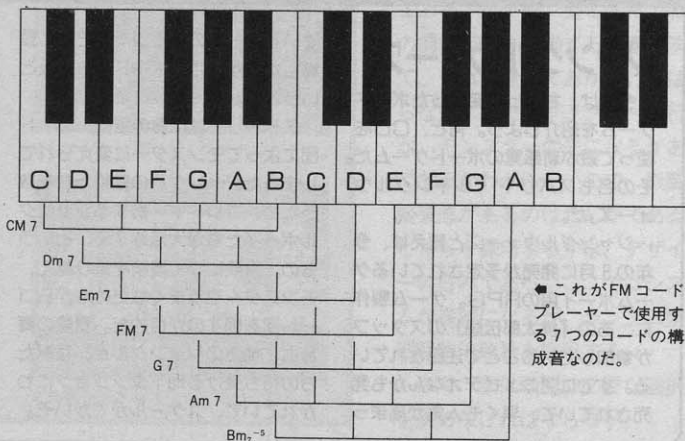
もちろん全音符でなくてもコードが4つでなくても結構ですが、4小節で循環するようにするといいでしょう。循環といっても、気に入ったものが出てきて曲になりそうだなぁ、と思ったら、それが循環しているコードなので、難しく考える必要はありません。

適当なデータでもそれなりに曲になってしまうものですが、いろいろ試してみて、「うまくいかないなぁ」と思ったら次の理論編を読んでみてください。

図1 ルート音とコード

ルート音	コード	構成音
C	CM7	C E G B
D	Dm7	D F A C
E	Em7	E G B D
F	FM7	F A C E
G	G7	G B D F
A	Am7	A C E G
B	Bm_7^{-5}	B D F A

⬆ルート音すべてに"＋"をつけた場合D♭のキー、"－"をつけた場合Bのキーになります。Fm7はルート音"E＋"で代用してください。

図2 コードと構成音

⬅これがFMコードプレーヤーで使用する7つのコードの構成音なのだ。

プログラム1

FMコードプレーヤー

```
10 'Music Workshop Vol.5 Basic Program
20 'FM Cord Play Ver. 1.1 By Y.Kitagami
1991(C)
30 '--- INZ. ---
40  SCREENØ:KEYOFF:CLEAR 5ØØØ,&HD8ØØ
50  _MUSIC(1,Ø,1,1,1,1,1,1)
60  DEFINT U-Z:DEFSTR A-T
70  ON STOP GOSUB 91Ø:STOP ON:DIM MS(25)
,R(3):WIDTH 27
80  DEFUSR=&HD8ØØ:DEFUSR1=&HD8Ø3
90  ON ERROR GOTO 87Ø
100 FOR Z=Ø TO 3:R(Z)=SPACE$(162):NEXT
110 MID$(R(Ø),1)="O6L16@24"
120 MID$(R(1),1)="L2"
130 MID$(R(2),1)="O2@33V15L16"
140 CH="BH8H8SH8H8 BH8H8SH8H8    "
150 CH=CH+CH+CH+CH:MID$(R(3),1)=CH
160 CH="4":ZH=Ø
170 '--- SET UP MSG WRITE ---
180 CLS
190 RESTORE 93Ø:X=34
200 FOR V=1 TO 25:READ MS(V):NEXT
210 FOR W=1 TO 21:X=X+4Ø
220 FOR V=1 TO LEN(MS(W)):VPOKE X+V,ASC(
MID$(MS(W),V,1)):NEXT V
230 NEXT W:X=X-24Ø
240 FOR W=22 TO 25:X=X+24Ø
250 FOR V=1 TO LEN(MS(W)):VPOKE X+V,ASC(
MID$(MS(W),V,1)):NEXT V
260 NEXT W:GOSUB69Ø:GOSUB96Ø
270 '
280 '*** LOOP HEAD  ERR MSG ***
290 '
300 IF EF="1" THEN LOCATE Ø,Ø:PRINT "***
 MML DATA ERROR ***":A$=INPUT$(1)
310 IF EF="2" THEN LOCATE Ø,Ø:PRINT "***
 DATA  OVERFLOW ***":A$=INPUT$(1)
320 A="":B="":C="":D="":E="":F="":G="":R
="":EF=""
330 '--- EDIT ---
340 GOSUB64Ø
350 A=INPUT$(1):IF A=CHR$(13) THEN 43Ø
360 IF A=CHR$(127) THEN GOSUB56Ø:GOTO 35
Ø
370 IF A=CHR$(8) THEN GOSUB6ØØ:GOTO 35Ø
380 IF A=CHR$(18) THEN LOCATE,,Ø:POKE&HF
CAA,1-PEEK(&HFCAA):LOCATE,,1:GOTO 35Ø
390 IF A=CHR$(24) THEN ZH=1-ZH:GOSUB69Ø:
GOTO 35Ø
400 IF ASC(A)=<27 THEN 35Ø
410 IF PEEK(&HFCAA)>Ø AND ASC(A)>=32 THE
N GOSUB65Ø
420 PRINT A;:GOTO 35Ø
430 GOSUB7ØØ
440 '--- ANL CORD DAT ---
450 FOR V=1 TO 162
460 S2=MID$(R(1),V,1):IF S2=" "THEN49Ø
470 IF(S2=>"a" AND S2=<"g")OR(S2=>"A" AN
D S2=<"G")THEN GOSUB 71Ø:GOTO 49Ø
480 B=B+S2:C=C+S2:D=D+S2:E=E+S2
490 NEXT V
500 '--- PLAY ---
510 IF ZH=Ø THEN B=""
520 PLAY #2,R(Ø),B,C,D,E,R(2),R(3),H,I
530 IF INKEY$="" THEN 52Ø
540 _STOPM
550 DEFUSR9=&H156:Z=USR9(Ø):GOTO 28Ø
560 GOSUB7ØØ:W=CSRLIN*27+POS(Ø):V=W MOD
162:IF V=161 THEN RETURN
570 W=W¥162
580 Z=LEN(R(W)):R(W)=LEFT$(R(W),V)+RIGHT
$(R(W),Z-V-1)+" "
590 GOSUB64Ø:RETURN
600 GOSUB7ØØ:W=CSRLIN*27+POS(Ø):V=W MOD
162:IF V=Ø THEN RETURN
610 W=W¥162
620 Z=LEN(R(W)):R(W)=LEFT$(R(W),V-1)+RIG
HT$(R(W),Z-V)+" "
630 GOSUB64Ø:PRINT CHR$(29);:RETURN
640 LOCATE,,Ø:R(Ø)=USR(R(Ø)):LOCATE,,1:R
ETURN
650 GOSUB7ØØ:W=CSRLIN*27+POS(Ø):V=WMOD16
2:IF V=161 THEN RETURN
660 W=W¥162
670 Z=LEN(R(W)):R(W)=LEFT$(R(W),V)+" "+M
ID$(R(W),V+1,Z-V-1)
680 GOSUB64Ø:RETURN
690 VPOKE878,51+ZH:RETURN
700 LOCATE,,Ø:R(Ø)=USR1(R(Ø)):LOCATE,,1:
RETURN
710 '--- CORD DATA ---
720 '* Cmaj7
730 IF S2="c" OR S2="C" THEN B=B+"O4B":C
=C+"O4G":D=D+"O4E":E=E+"O4C":RETURN
740 '* Dm7
750 IF S2="d" OR S2="D" THEN B=B+"O5C":C
=C+"O4A":D=D+"O4F":E=E+"O4D":RETURN
760 '* Em7
770 IF S2="e" OR S2="E" THEN B=B+"O5D":C
=C+"O4B":D=D+"O4G":E=E+"O4E":RETURN
780 '* Fmaj7
790 IF S2="f" OR S2="F" THEN B=B+"O5E":C
=C+"O5C":D=D+"O4A":E=E+"O4F":RETURN
800 '* G7
810 IF S2="g" OR S2="G" THEN B=B+"O5F":C
=C+"O5D":D=D+"O4B":E=E+"O4G":RETURN
820 '* Am7
830 IF S2="a" OR S2="A" THEN B=B+"O5G":C
=C+"O5E":D=D+"O5C":E=E+"O4A":RETURN
840 '* Bm7-5
850 IF S2="b" OR S2="B" THEN B=B+"O5A":C
=C+"O5F":D=D+"O5D":E=E+"O4B":RETURN
860 RETURN
870 '--- ERROR ---
880 IF ERR=5 AND ERL=52Ø THEN EF="1":RES
UME 28Ø:'PLAY DAT ERR
890 IF ERR=7 OR ERR=14 OR ERR=15 THEN EF
="2":RESUME 28Ø
900 WIDTH39:ON ERROR GOTO Ø:END
910 '--- STOP ---
920 WIDTH 39:LOCATE,,Ø:END
930 DATA Music,Work,-shop,Vol.5,-----,By
,,Kita,-gami,1991,-----
940 DATA Root,-----,CM7,Dm7,Em7,FM7,G7,A
m7,Bm7-5,-----,CH=
950 DATA Mel.=,Cord=,Bass=,Drum=
960 Z=&HD8ØØ
970 READ A:IF A="*" THEN RETURN
980 POKE Z,VAL("&H"+A)
990 Z=Z+1:GOTO 97Ø
1000 DATA C3,34,D8,C3,6C,D8,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
1010 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,EB,23,5E,23,56,23
1020 DATA ED,53,Ø6,D8,23,5E,23,56,23,ED
1030 DATA 53,Ø8,D8,23,5E,23,56,23,ED,53
1040 DATA ØA,D8,23,5E,23,56,23,ED,53,ØC
1050 DATA D8,C9,CD,ØE,D8,11,Ø7,ØØ,2A,Ø6
1060 DATA D8,CD,52,D8,2A,Ø8,D8,CD,52,D8
1070 DATA 2A,ØA,D8,CD,52,D8,2A,ØC,D8,C3
1080 DATA 52,D8,Ø6,Ø6,C5,E5,D5,Ø1,1B,ØØ
1090 DATA CD,5C,ØØ,E1,Ø1,28,ØØ,Ø9,EB,E1
1100 DATA Ø1,1B,ØØ,Ø9,C1,1Ø,E9,C9,CD,ØE
1110 DATA D8,21,Ø7,ØØ,ED,5B,Ø6,D8,CD,8E
1120 DATA D8,ED,5B,Ø8,D8,CD,8E,D8,ED,5B
1130 DATA ØA,D8,CD,8E,D8,ED,5B,ØC,D8,C3
1140 DATA 8E,D8,Ø6,Ø6,C5,E5,D5,Ø1,1B,ØØ
1150 DATA CD,59,ØØ,E1,Ø1,1B,ØØ,Ø9,EB,E1
1160 DATA Ø1,28,ØØ,Ø9,C1,1Ø,E9,C9,*
```

⬅マシン語を使用しているので、打ち込んだらまずセーブしておこう。

コード進行理論

今回の7つのコードは、キーがCのときのダイアトニック・コードというもので、Cのスケールで各ルート音からひとつおきに音を重ねたものです。7つのコードは、図2のようにすべてスケールの音でできていますので、適当な進行でもキーからはずれることはありません。そして転調のない曲ならば、だいたい80%はその曲のキーのダイアトニック・コードでできている、ということを覚えておくといいでしょう。

次にコードネームを見るとメジャーとマイナーコードに分かれています。先ほどみなさんが作った循環コードでメジャーコードをべつなメジャーコードに変えてみてください。

例)CDEFをGDEFにする

同じメジャーコードなのに変な感じになったんではないでしょうか？　マイナーコードでも同じことがいえるはずです。なぜ変になったのか？　それはコードの機能の違いによるものなのです。

■コードの機能とは？

コードの機能とは、簡単にいうと、あるコードから次のコードへ進行する場合に、どのコードへ進行するのがもっとも自然でスムーズなコードか、を表わすものです。

ここで間違えやすいのが、ひとつのコードがいつも同じ機能になるとは限らない、ということです。ほとんどの人がこのへんでギブアップしてしまいますので、よく覚えてくださいね。

■機能の表記

コードネームとはべつに機能を表わす表記があります。図3がそうで、コードの場合はローマ数字で表わします。それぞれのコードは各ルート音からスケールの音をひとつおきに重ねたもので、先月号で紹介した12の音階にもそのまま当てはまります。

つまり12の音階にそれぞれのダイアトニック・コードがあり、キーさえわかればそこで使われるコードがわかってしまうことになります。

いろいろなコードがあってもひとつのキーのダイアトニック・コードは7つしかありませんので、よく整理して考えれば簡単です。そしてキーが変わってもダイアトニック・コードの機能は同じですので、すべてのキーに共通する表記をコードネームとべつに持っているわけです。

■コードの機能は3つ

注:( )内はキーがCのとき

ⅠM7(CM7)

トニック・コード。その調の中心となるひびきを持っています。一番安定しているため、終始音(その曲の最後のコード)として使われます。また、コード進行的にどのようなコードにも進めます。略して〝T〞。

Ⅴ7(G7)

ドミナント・コード。トニック・コードへ進行することを最も強く予感させる機能を持ちます。略して〝D〞。

ⅣM7(FM7)

サブ・ドミナント・コード。原則的にドミナント・コードに進行しますが、直接トニック・コードに進行することもあります。ドミナント・コードについで多く使われ、コード進行に発展と色彩を与えます。略して〝SD〞。

以上を主要3和音(スリー・コード)といい、コードの持つ機能はこの3つに大別できます。

実際にロックン・ロール、ブルース、演歌など、ほとんどの音楽はこの3つのコードが60〜70%を占めます。そのほかのコードは機能的には主要3和音の代わりに使われ、コード進行に変化と豊かさを与えます。

Ⅱm7(Dm7)

スーパー・トニック・コード。ⅣM7(FM7)の代理コードとして多く使われます。

Ⅲm7(Em7)

メディアント・コード。ⅠM7(CM7)の代理コードとして使います。

Ⅵm7(Am7)

サブ・メディアント・コード。ⅠM7(CM7)または、ⅣM7(FM7)の代理コードとして使われます。

Ⅶm_7^{-5}(Bm_7^{-5})

リーディング・コード。この形ではめったに使われません。ほとんどの場合ドミナント・コードの変形扱いになります。機能的には〝SD〞ですが、転調するときのピボット・コード(接続コード)として使うとスムーズなブリッジ(次の展開への橋渡し)になります。

代理コードとは、コードの転回(構成音が同じで最低音を変えたもの)や、音の付加、省略によって、Ⅰ、Ⅴ、Ⅳの持つ機能と同様の働きやサウンドを持つようになるコードです。

以上の機能の分類とコード進行の可能性を図4にまとめました。これでどのようにコードを進行させたらいいか、おおよその見当はつくでしょう。

ダイアトニック・コード以外ではⅣm7(Fm7)がⅠM7(CM7)の代わりによく使われます。これはちょっと難しくなりますが、ノン・ダイアトニック・コードといわれるもので他調から一時的に借用したコードです。このほかにもありますがそれは次回に説明します。今回のプログラムでⅣm7(Fm7)を作るには〝E#〞で代用してください。

図4 コード進行の可能性

共通の表記	Key of Cのコード	進行するコード
ⅠM7	(CM7)	何のコードにも進める
Ⅱm7	(Dm7)	Ⅴ7(G7)、ⅠM7(CM7)
Ⅲm7	(Em7)	Ⅵm7(Am7)、ⅠM7(CM7)
ⅣM7	(FM7)	Ⅴ7(G7)、ⅠM7(CM7)、Ⅳm7(Fm7)
Ⅴ7	(G7)	ⅠM7(CM7)
Ⅵm7	(Am7)	Ⅲm7(Em7)とⅡm7(Dm7)の間に現われる
Ⅶm_7^{-5}	(Bm_7^{-5})	一般的なセオリーはないが、主にTかT代理へ進む 経過音として使われる

図3 機能の表記

共通の表記	Key of Cのコード	名称	機能
ⅠM7	(CM7)	トニック	T
Ⅱm7	(Dm7)	スーパー・トニック	SD(ⅣM7)代理
Ⅲm7	(Em7)	メディアント	T (ⅠM7)代理
ⅣM7	(FM7)	サブ・ドミナント	SD
Ⅴ7	(G7)	ドミナント	D
Ⅵm7	(Am7)	サブ・メディアント	T (ⅠM7)代理
Ⅶm_7^{-5}	(Bm_7^{-5})	リーディング	Dの変形

☗Ⅳm7はⅣM7とⅠM7、またはⅡm7とⅠM7の間に出て、経過的な役をつとめる。

◎ダイアトニック・コードの例

Key of C	CM7	Dm7	Em7	FM7	G7	Am7	Bm_7^{-5}
Key of F	FM7	Gm7	Am7	B♭M7	C7	Dm7	Em_7^{-5}
Key of G	GM7	Am7	Bm7	CM7	D7	Em7	F#m_7^{-5}

■コード進行は2種類

7つのダイアトニック・コードから始まり、コードの3つの機能を覚えたら、もう難しくはありません。コード進行の基本はたったふたつしかないのですから。ちなみに、この進行のことをモーションと呼びます。以下がそのふたつのコード進行です。

Ⅴ7(G7)➡ⅠM7(CM7)

ドミナント・モーション。この進行は、調性上、最も安定した終止感があり、曲の最後や循環コードの頭につなげるために、循環コードの最後によく使われます。

Ⅱm7(Dm7)➡Ⅴ7(G7)

トゥー・ファイブ・モーション。ⅣM7(FM7)➡Ⅴ7(G7)という進行のときに、ⅣM7(FM7)(サブ・ドミナント)を代理コードのⅡm7(Dm7)に置換したもので、代表的なコード進行として多用されます。

■代表的なコード進行でメロディーをつけてみる

図5に代表的なコード進行を掲載しました。せっかくですからコード・アレンジの基本もちょっと教えますと、まずなんでもいいですからコード進行を作ります。次にメロディーを作ってみましょう。このときメロディーは2回繰り返すようにしてください。

そして2回目のコードをさっき作ったコードの代理コードに変えてみましょう。同じメロディーで同じコードの機能なのに、まったく違った雰囲気になります。場合によっては次のメロディーの展開がほしくなるケースもあるでしょう。そうなったらしめたものです。みなさんの作曲の才能が開花し始めた証拠なのです。

■まとめと今後の課題

コード進行を使うと、今回のように曲の構成やデータが大変シン

図5 代表的なコード進行

注:( )内はキーがCのとき

1 Ⅴ7➡ⅠM7
(G7➡CM7)

2 Ⅱm7➡Ⅴ7
(Dm7➡G7)

3 ⅠM7➡ⅣM7➡Ⅴ7➡ⅠM7
(CM7➡FM7➡G7➡CM7)

4 ⅠM7➡Ⅵm7➡Ⅱm7➡Ⅴ7
(CM7➡Am7➡Dm7➡G7)

5 ⅠM7➡Ⅲm7➡Ⅵm7➡Ⅳm7
(CM7➡Em7➡Am7➡Fm7)

6 ⅠM7➡Ⅲm7➡ⅣM7➡Ⅳm7
(CM7➡Em7➡FM7➡Fm7)

プルなものになり、作曲の効率も上がります。とくに曲の構成でテーマ、サビ、エンディングという流れでその間をつなげ、盛り上げていくのに役立つでしょう。またMIDIサウルスも発売されましたし、そろそろ楽器があったほうが作曲しやすいので、できればMIDIキーボードが欲しいですね。

もっとコードについて知りたい人は『スタンダード・ジャズのすべて・ベスト401』(全音楽譜出版社、各4017円［税込］)という楽譜集をおすすめします。これはスタンダード・ジャズの名曲を401曲も集めた有名なもので、そのほとんどの曲がダイアトニック・コードを基本にしたシンプルなものばかりです。ジャズに興味がなくてもコードの勉強にはなりますので機会があったら見てください。

■おまけのクイズ

今回のダイアトニック・コード7つを全部使った循環コードを、Key of Cの16小節で作ってください。1小節でコードはひとつとします。これができれば基本はマスターしたも同然です。ヒントは、コードをメジャーとマイナー系に分け、それをうまくつなげることがポイントになります。かなり難しいかもしれませんよ。

今月の優秀作品の中には例によってMuSICA対応のものは音色データも掲載しています。作品を聴く場合はリストだけでなく音色データも入力してください。

こころのコンテストでは、皆さんの作った曲を募集しています。募集部門はオリジナル部門、ゲームミュージック部門、現代音楽部門(前のふたつの部門に当てはまらないものすべて)の3つです。

BASIC、MuSICA、MIDI、どれを使っていただいてもけっこうですが、MuSICAを使用している場合は音色データもディスクにセーブして送ってきてください。採用されたかたすべてに掲載料として図書券5000円を差し上げますので、奮ってご応募ください。

なお、住所、氏名、年齢、電話番号、さらに曲名などを書いた紙を、封筒に同封して送ってくるようにしてください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
こころのコンテスト係

WORKBOX 音楽うんちく最前線

エコー、リバーブなど、音の広がりや奥行きを表現する言葉は数多くあり、実際の違いを区別している人はあまりいないようです。つまり、エコーもリバーブも同じ、と思っている人が多いんじゃないでしょうか。そこで効果を時間的な遅れ(ディレイ効果)として分類し、効果的に応用する方法を考えてみましょう。

まず図6を見てください。これは音が出てから耳に届くまでの図です。初めに直接音が届き、次に初期反射と呼ばれる音が耳に入り、あとはいくつもの音が反射されて聞こえてきます。もちろん音自体は徐々に減衰していきます。

これは反射する壁の材質や形状、部屋の大きさによって違い、人間は長年の経験から、音の反射で部屋の空間を予測することができます。たとえば、お風呂で桶を落とすと「カッコーン」といいますね、この「カッ」の部分が初期反射で「コーン」の部分が残響です。

もしお風呂場でなく外の道端で落としたら、どんな音になるでしょうか？　音楽にも同じことがいえます。エコーのない音楽は、外で落とした桶のように貧弱な薄いサウンドになってしまいます。

●シングル・ディレイ

原音に対して30ミリセカンド以上遅らせた音を加えることにより、音に奥行きと厚みを与えます。人間の耳は30ミリセカンド以上の時間差があると、ふたつの音に分離して聞こえるようになっています。その30ミリセカンドぐらいにちょっと小さめの音を出すと、音に厚みが出ます。ちょうど初期反射を強調したような効果で、ダブリング(同じ音を同時に出す)効果と呼ぶ場合もあります。小さめのライブ・ハウスで演奏したような感じが出ます。

●エコー

原音に対して100ミリセカンドほど遅らせた音を繰り返し加え、だんだん減衰させていくと、エコー効果が得られます。ただし、短い間隔で、しかも同じタイミングで遅れた音を加えると〝ビーン〟というノイズが生じてしまうので、遅らせる時間を短くしないように注意しなければいけません。

エコーはやまびこと同じものですのでよく耳にすると思います。スローなテンポの曲には必要不可欠な効果ですね。

●リバーブ

最初に説明したように、音響空間をシュミレーションしたものがリバーブで、その内容はかなり複雑です。細かく分析すると直接音が耳に届いたあとに、初期反射が耳に入ります。この初期反射が非常に大切で、デジタル・リバーブの価値はここで決まるほどです。

文章で音を説明するのは難しいのですが、たとえばスネアドラムに深くリバーブをかけた場合の音は〝タッカーン〟という感じになります。〝タ〟が直接音とすると〝ッ〟と〝カ〟の間が初期反射になります。そのあと、2次、3次の反射音の密度とレベルがだんだん上がり、ピークを迎えたあと減衰していきます。〝カーン〟の部分がそれに当てはまります。

〝カーン〟の部分では、反射音の密度は無限大といえるほど間がうまっていて、余韻がつながっているように聞こえます。さらに反射音は壁の材質によって特定の周波数が減衰していくので、反射音の音質も徐々に変わっていきます。そして、最後には余韻がなくなってしまいます。

このようにリバーブは機能しているわけです。

図6 ディレイ・エコー・リバーブ

■シングル・ディレイ

■エコー

■リバーブ

■ゲームミュージック部門　MuSICA対応

悪魔城伝説オープニング

BY 白坂善典

SCCの重厚な音がイイ。アルペジオの部分のディレイがちょっとヘンなので、ブロックデータ"T"の"R16"を"R64"に変えよう。また、PSG1のパートは50ぐらいのディチューンでもう1チャンネル重ね、音の厚みを出すといいだろう。


```
;0000000000000000000000000
;0 LEGEND OF DEMON CASLE 0
;0        (C) KONAMI       0
;0        "PRELUDE"        0
;0         By. ZEN         0
;0000000000000000000000000

FM1 =
FM2 =
FM3 =
FM4 =
FM5 =
FM6 =
FMR =
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=S, E1, R, U, R1, E2, E3, E4, E5, E6, R
PSG2=S, E1, R, U, R1, R1, R1, F3, F4, F5, F6, R
PSG3=
SCC1=S, A1, R, U, AA, A2, A2, A4, A5, A6, R
SCC2=T, A1, R, U, AA, A2, A2, A4, A5, A6, R
SCC3=S, B1, R, U, R1, B2, B3, B4, B5, B6, R
SCC4=S, C1, R, U, R1, C2, C3, C4, C5, C6, R
SCC5=T, C1, R, U, R1, C2, C3, C4, C5, C6, R
S=T86V14
T=T86R16Z3ØV12
U=T97

A1=@18
O3
L8
A4>E4. GG-DE2. <A4>E4. GG-D (E4) E28L28G-GAB>
CD
L16E2DC<BA>C2<B-A-GFG2. G1

AA=@17
O4
L16
CDE-G>CDE-G>CDE-G <<CDG-A>CDG-A>CDG-A
<<CDFA->CDFA->CDFA-
<<<B>DFA-B>DFA-B>DFA-

A2=@17
O4
L16
CDE-G>CDE-G>CDE-G <<CDG-A>CDG-A>CDG-A
<<<
B>DFA-B>DFA-B>DFA-
<<<
B->D-EGB->D-EGB->D-EG
<<<
AB->CFAB->CFAB->CF
<<<
A->CDFA->CDFA->CDF
<<<
G>CDFG>CDFG>CDF
<<<
GB>DFGB>DFGB>DF

A4=@17
O3
L8
E-A->E-A->E-A-<<CG>CG>CG
<<D-A->D-A->D-A-<<CG>CG>CG<<
E-A->E-A->E-A-<<CG>CG>CG
<<D-A->D-A->D-A-<<G>DG>DG>C

A5=@17
O4V15
L16
GA-GA-B-4. E-8B-4. >C<B-A-8G8
G8. A-E-4. FE-A-4G4F4
GA-GA-B-4. E-8B-4. >C<B-A-8G8

A6=@17
O4
L16
G8. A-E-4. FE-A-4G4 (F4) F2.

B1=V14
@18
O5
L16
R2. R1R2. R2.
C2<BAGF B-2GFE-D-E2. <B4>C4D2

B2=V13
@2Ø
L1
O2
C2. C2. C2. C2. C2. C2. G2. G2.


B3=V13
@2Ø Q6
O2
L1
(C2. ) C2. (C2. ) C2. (C2. ) C2. (G2. ) G2.

B4=V13
@2Ø
O2
L8
A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-
D-D-D-D-D-D-DDDDGG
A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-
D-D-D-D-D-D-GGGGGF

B5=V13
@2Ø
O2
L4
E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-
L8
E->E-<E->E-<E->E-< E->E-<E->E-<E->E-

B6=V13
@2Ø
O2
E->E-<E->E-<E->E-<
D-2< (D-4) D-2.

C1=V14
@17
L8
O4
R2. R2. R2. R1
AEAEE<A>FD-FD-D-<A->C<G>C<G>CD16C16<G4A4
B2
C2=V14
@18
O3
L8
G2A-GG-2DE-F4. A-GFE4F4G4
>C. <F16F4. CF4. E-DC (D2) DCD2E-F

C3=V12
@18
O3
L8
G2A-GG-2DE-F4. A-GFE4F4G4
>C. <F16F4. CF4. E-DC (D2) DC (D2) DE-16F16

C4=V15
@18
O3
L16
E-D (C8) C4. E-FE-D (C8) C4. CDE-4D-4A-4 (G2) G8
>E-F
E-D (C8) C4. E-FE-D (C8) C4. CDE-4D-4A-4 (G2) G8
E-F

C5=V12
@18
O4
L8
E-4. <B->E-G (F2) FE-16D-16
E-4. CE-GF4E-4D-4
E-. F16G<B->E-GFD-FA-16G16FE-16D-16

C6=V12
@18
O4
L4
E-. CV13D-16C16< (B2. ) B2.

E1=V12
@13
L1
O2
R2. R1R2. R2R8G8
F2. D-2. D2. G1

E2=V12
@13
L1
O2
C2. C2. C2. C2. C2. C2. G2. G2.

E3=V12
@13
L1
O4
E-2. D2. D2. D-2. C2. C2. C2. <B2.

E4=V12
@13
L4
O3
A-GFGFE-B-2>D-C. D16C16<B
A-GFGFE->C2FC. <B16A16B

E5=V12
@13
L8
O3
B-GB-GB-G>D-<B->D-<B->D-<B-
>C<A->C<A->C<A-BA-BA->D-<A-
L16
B-GB-GB-GB-GB-GB-G
>D-<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<B->D-<B-

E6=V12
O4
L16
C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->C<A->
F4E-4 (D-4) D-2.

F3=V12
@13Q8
O2
L1
(C2. ) C2. (C2. ) C2. (C2. ) C2. (G2. ) G2.

F4=V12
@13
O2
L8
A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-
D-D-D-D-D-D-DDDDGG
A-A-A-A-A-A-E-E-E-E-E-E-
D-D-D-D-D-D-GGGGGF

F5=V12
@13
O2
L4
E-E-E-E-E-E- E-E-E-E-E-E-
L8
E->E-<E->E-<E->E-< E->E-<E->E-<E->E-

F6=V12
@13
O2
E->E-<E->E-<E->E-<
D-2< (D-4) D-2.


R1=R2. R2. R2. R2.
R=R2.
```

●音色データ

```
<PSG VOICE No. 13>
32· 3· 3· 3·on ·off·31
<SCC VOICE No. 18>
29·32·13· 5
 Ø·19·31·47·5A·6A·75·7D
7F·7D·75·6A·5A·47·31·19
EØ·BØ·AØ·9Ø·9Ø·AØ·BØ·FØ
 Ø·1Ø·2Ø·3Ø·4Ø·5Ø·6Ø·7Ø
<SCC VOICE No. 17>
32·2Ø· 6· Ø
 Ø·19·31·37·3A·6A·75·7D
7F·7D·75·4A·3A·37·21·19
 Ø·E7·DF·B9·D6·96·8B·83
8Ø·83·BC·C6·C6·D9·E7·EA
<SCC VOICE No. 2Ø>
```

```
29・32・13・ 5
 Ø・19・31・47・5A・6A・75・7D
7F・7D・75・6A・5A・47・31・19
EØ・BØ・AØ・9Ø・9Ø・AØ・BØ・FØ
 Ø・1Ø・2Ø・3Ø・4Ø・7Ø・4Ø・1Ø
```

■ゲームミュージック部門　MuSICA対応

悪魔城伝説CLOCK WORK

BY すたぢを てなもんや

コナミ独特の遅れて出てくるビブラートも再現されているんだけど、音色のサスティンレベルが小さいので残念ながらあまり聴こえない。PSGでアタックの部分、FMで非減衰音、というように、分けて音色を作ると効果的だろう。


```
;---------------------------------------
;
;       The Legend of
;            the Castle of Devil
;              " Clockwork "
;
;                (c) Konami
;
;        Programed by Hiroshi Ohya
;          199Ø.1Ø.2Ø  ｽﾀｼﾞｦ ﾃﾅﾓﾝﾔ
;
;---------------------------------------
FM1 =t,a,a1,a2,a3,a4,a3,a6,a7,a8,a7,aa,
     ab,ac
FM2 =t,b,a1,a2,a3,b4,a3,b6,a7,a8,a7,aa,
     ab,bc
FM3 =t,c,c1,c2,c3,c4,c3,c6,c7,c8,c9,ca,
     cb,cc
FM4 =t,d,c1,c2,c3,c4,c3,c6,d7,c8,c9,ca,
     cb,dc
FM5 =t,e,e1,e2,c3,e4,a3,e6,e7,e8,e9,ea,
     eb,ec
FM6 =t,f,e1,e2,c3,f4,a3,e6,f7,e8,e9,ea,
     eb,fc
FM7 =
FM8 =t,h,h1,h2,h3,h4,h3,h6,h7,h8,h7,ha,
     hb,hc
FM9 =t,i,h1,h2,h3,h4,h3,h4,h7,h8,h7,ha,
     hb,hc
FMR =
PSG1=t,j,a1,a2,a3,j4,a3,j6,a7,a8,a7,aa,
     ab,ac
PSG2=t,k,c1,c2,c3,c4,c3,c6,k7,c8,c9,ca,
     cb,cc
PSG3=t,l,e1,e2,c3,l4,a3,e6,l7,e8,e9,ea,
     eb,ec
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=
;
t=t12Ø
;
;------- Part FM1
;
a=o4v1Øl16q8sØ@67
a1=>d<a>c<b-f+agdc+egb-ce-f+agf+gab-ab->
dc+<a>c+ee-ce-f+
a2=(g4i2Øm5)g2.iØ<gdgc+8.de-ddd4
a3=d<ab->cd<b->cde-dc<b-g+a>dc8<b-agf+ga
b->c<g>e-<g>d<f+>c<f+
a4=b-r>drcre-rdr<b-r>cr<argc+egb-gb->c+d
2
a6=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+a
a7=gab->c(d8 i2Ø)d4.iØ<g8>d8(c8i2Ø)c4.iØ
r8c8g8f+8<
a8=gab->c(d8 i2Ø)d4.iØ<g8>d8(c4i2Ø)c2g-e
-c<a
aa=gab->c(d-8i2Ø)d-4.iØ<b-8>c+8(d8i2Ød4.
)d4iØdeff+
ab=(g4i2Ø)g2iØ(f+4i2Ø)f+2iØ
ac=(g4i2Ø)g2iØf+4f+e-c<af+a>ce-
;
;------- Part FM2
;
b=o4v9l16q8sØz4@67r32
b4=b-r>drcre-rdr<b-r>cr<argc+egb-gb->c+d
2
b6=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+a
bc=g2.f+4f+e-c<af+a>ce-32
;
;------- Part FM3
;
c=o4v1Øl16q8sØ@67
c1=b-f+agdc<b-gegb->c+<f+>ce-f+(d4)d<g>d
fe<a>eac<a>ce-
c2=d4f4e4e-4<dgdg8.g>e-d<b-g+af+d
c3=r1r1
c4=gdb-dad>c<db-dgdge-ge- e<b->c+egegb-a
gdaf+df+a
c6=gdb-dad>c<db-dgdge-ge-e<b->c+egegb-ag
d>c<ada>d
c7=d4.<gab->cd4.c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
c8=d4.<gab->cd8d8g8c<g>cg8gagf+8.g>c<b-a
f+
c9=d4.<gab->cd4g8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
ca=e4.<gab->cd-8e-8g8agdagdagdaf+ddeff+
cb=gf+gab-ab->cd<b->cde-c<af+>e-c<af+d>c
<b-a
cc=gf+gab-ab->cd<b->cde-c<af+>e-c<af+df+
a>c
;
;------- Part FM4
;
d=o4v8l16q8sØz4@67r32
d7=d4.<gab->cd4.c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
dc=gf+gab-ab->cd<b->cde-c<af+>e-c<af+df+
a>c32
;
;------- Part FM5
;
e=o4v9l16q8sØ@67i3Øm11
e1=>d8<a>c<b-f+agdc+egb-ce-f+agf+gab-ab-
>dc+<a>c+ee-ce-
e2=<<<l8g>gd>d<g>c+<g>cl16e-<a+>e-<a+8.b
->c<b->gefd+<b-
e4=r1r2r4r>>>v15@2cf+a>
e6=b-g>d<g>c<g>e-<g>d<g>g<g>f<g>e-<g>g4c
+egb-(a4)af+d<a<
e7=v12d4.d4.<g8>d8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
e8=d2.<g8>d8c<g>cg8gagf+8.af+e-c<a
e9=b-4.b-4e-8b-8>c8<(a2.)ada>d
ea=<b-4.b-4e8b-8>c+8<(a4)ada>d8.<a8deff+

eb=(g2.g2)g8g8
ec=>b-2d4a4f+e-c<af+a>ce-
;
;------- Part FM6
;
f=o4v8l16q8sØ@67z6r32i2Øm1Ø
f4=r1r2r4r>>>v13@2cf+av14>
f7=v11d4.d4.<g8>d8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
fc=>b-2d4a4f+e-c<af+a>ce-32
;
;------- Part FM8
;
h=o3v1Øl4 q8sØ@6
h1=<q6g2q8adgb-ad
h2=gb-aa- l16g>dgc+8.de-d<bg+af+dl4
h3=q6g2q8af+gb-ad
h4=gab->cq6c+2q8d<d
h6=>gab->cq6c+2q8d<d<
h7=l8e-e-e-e-e-e-e-e-dddddddd
h8=e-e-e-e-e-e-e-e-dddddda>l16f+e-c<al8
ha=c+c+c+c+c+c+c+c+ddddddl16deff+
hb=l4gggggg
hc=ggggl16>f+e-c<af+ac8
;
;------- Part FM9
;
i=o3v9l4 q8sØ@6z8
;
;------- Part PSG1.2.3
;
j=@1lo4v8l16z8
j4=b-r>drcre-rdr<b-r>cr<argc+egb-gb->c+d
2
j6=b-r>drcre-rdrgrfre-re4g4g4f+df+av1Ø
k=@1lo4v7l16z8
k7=d4.<gab->cd4.c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
l=@1lo4v8l16z8i2Øm1Ø
l4=r1r2r4r>>>@14cf+a
l7=d4.d4.<g8>d8c8g8f+8c8g8f+8cde-f+
```

●音色データ

```
<FM VOICE No. 67>
MD 19・3・1・ 6・12・ 7・ Ø・ 3・1・Ø・off・on ・off
CR       1・ 2・12・ 4・ 3・ 5・Ø・Ø・off・off・off
<PSG VOICE No. 11>
32・14・1Ø・ 6・on ・off・7
<PSG VOICE No. 14>
32・ Ø・15・32・on ・off・6
```

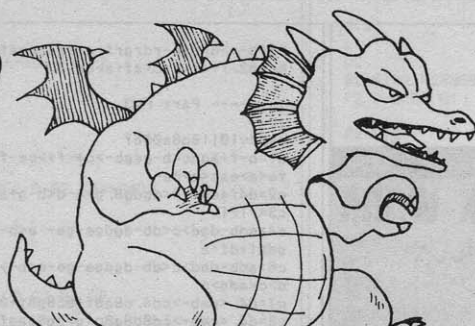
■オリジナル部門

King's Birthday

BY 高橋 忍

完成度の高い曲だが、あえてアドバイスをするとすれば、エコーの効果がはっきりしないところだろう。190行の"V8R8"を"V13R16"などに変え、エコーを際だたせよう。また、FM音源の音色のアタックが少しキツイかもしれない。

```
1Ø _MUSIC(Ø,Ø,2,1,1,1,2,2)
2Ø DEFSTR A-I,T : T="T12Ø
3Ø DIM A(99),B(99),C(99),D(99),E(99),F(9
9)
4Ø POKE &HFA2C,Ø:POKE &HFA2C,36
5Ø POKE &HFA7C,Ø:POKE &HFA7C,36
6Ø POKE &HFA9C,Ø:POKE &HFA9C,5Ø
7Ø ''''' MUSIC VOICE ''''''''''''''''''
8Ø A="@43V15L8
9Ø B="@43V15L8
1ØØ C="@ 6V1ØL8
11Ø D="@ 6V1ØL8
12Ø E="@43V12L8
13Ø F="@ 5V1ØL4
14Ø '''''''' MUSIC DATA ''''''''''''''''
15Ø E(Ø)="O4C4C4C4 <B>CDGB>D
16Ø F(Ø)="O3R2. R2G
17Ø ''''''''''''''''''''''''''''''''''''
18Ø A(1)="O4ER8CDEF GR8D2 <AR8>C<B>CD ER
8<B2
19Ø B(1)="V8R8O4ER8CDEF GR8D2 <AR8>C<B>C
D ER8<B4.
2ØØ C(1)="O6E2E4 DGFED<B >C2E4 DC<B4>B4
21Ø D(1)="O6C2<G4 B4G4G4 A2>C4 <BAGD>E4
22Ø E(1)="O4CG>E<G>C<G <G>DGDB>D <<A>EAE
>C<A <EB>EF+GB
23Ø F(1)="O4C<G>C <BGD EAA G>EG
24Ø ''''''''''''''''''''''''''''''''''''
25Ø A(2)="O3AR8FA>GF EFEDC+D E<G+B>EBE B
4>C4D4
26Ø B(2)="R8O3AR8FA>GF EFEDC+D E<G+B>EBE
 B4>C4D
27Ø C(2)="O5F4>C4F4 C4D4E4 <B4EG+B>E GDG
DGD
28Ø D(2)="O5D4A4>D4 <F4G4A4 G+4<B4>G+4 >
D<B>D<BBG
29Ø E(2)="O3DA>DFAD <F>CFCAC <G+>EG+BEB
<G>DGB>DF
3ØØ F(2)="O3FD>DC<FF+ EG+B GG>G
31Ø ''''''''''''''''''''''''''''''''''''
32Ø A(3)=A(1):B(3)=B(1):C(3)=C(1):D(3)=D
(1):E(3)=E(1):F(3)=F(1)
33Ø A(4)=A(2):B(4)=B(2):C(4)=C(2):D(4)=D
(2):E(4)=E(2):F(4)=F(2)
34Ø ''''''''''''''''''''''''''''''''''''
35Ø A(5)="O5ER8CDEF GR8D2 CR8<AB>CD B2.
36Ø B(5)="V15O5CR8<GB>CD DR8<B2 AR8EGAB
>E2.
37Ø C(5)=C(1):D(5)=D(1):E(5)=E(1):F(5)=F
(1)
38Ø ''''''''''''''''''''''''''''''''''''
39Ø A(6)="O4AR8FA>GF EFEDEF GFEDC<B GB>D
GB4
4ØØ B(6)="O4FR8DF>C<A >Q6C4C4<A4 >D4C4<D
4 D4D4Q8G4
41Ø C(6)="O5F4>C4F4 C4D4E4 C4<G>CDG GDGD
GD
42Ø D(6)="O5D4A4>D4 <F4G4A4 G4C4G4 >D<B>
D<BBG
43Ø E(6)="O3DA>DFAD <F>CFCAC <G>CDGDG <G
>DGB>DG
44Ø F(6)="O3FD>DC<F>C <DG>C <GG>G
45Ø ''''''''''''''''''''''''''''''''''''
46Ø PLAY#2,T,T,T,T,T,T
47Ø PLAY#2,A,B,C,D,E,F
48Ø PLAY#2,"","","","",E(Ø),F(Ø)
49Ø FOR P=1 TO 6
5ØØ PLAY#2,A(P),B(P),C(P),D(P),E(P),F(P)
51Ø NEXT P
52Ø GOTO 49Ø
```

みんだ☆なおの
MINDY TERM
第1回 パソ通するならMSX!

Mマガ読者のみなさん、はじめまして!このMINDYです。
アシスタントのわっきーでーす!よろしくね♡

それにしてもMINDY先生、漫画の仕事なんて久しぶりじゃないですか。
う〜ん。4ヵ月ぶりだもんな〜 なんか緊張するな〜。

最近じゃゲームデザイナーの方が本業になっちゃってますもんね。
えー、今、GAINAXという会社で「電脳学園IV」というゲームを作ってます。

私の初監督作品「SUPERバトルスキンパニック」絶賛発売中です!
SUPER バトルスキンパニック
GAINAX
こっちもよろしくね。

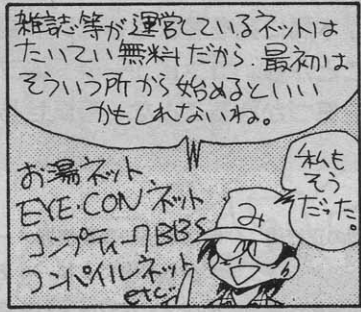
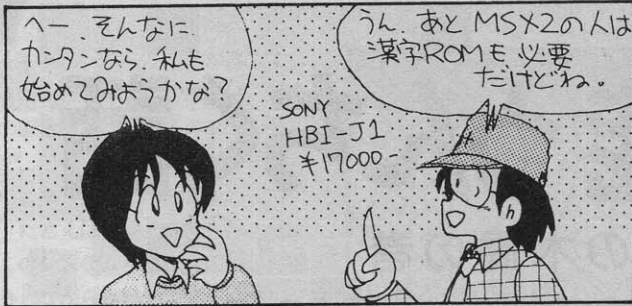
コレってPC9801用でしょ?
そうなんだよね。でも個人的にはMSXにも移植したいなと思ってるんだ。

てなわけでMマガホットラインの「移植希望」のコーナーにも投票してねー!
清き一票を!
スーパーバトルスキンパニック
板東ヒトミ

会社では98を使ってますが、家ではもっぱらMSXです。
なんてったって最初に買ったパソコンだから愛着あるもんな。

で、このコーナーでは主にパソコン通信の話をするわけだけど
なんと言ってもMSXほど手軽にパソ通が始められるキカイは無いぞ!
LET'S BBS

他の機種だとモデム+通信ソフトが必要なので、始めるのに結構お金がかかっちゃうけど。
モデム 3〜4万円
通信ソフト 2〜3万円
まどおく

MSXなら通信ソフト内蔵のモデムカートリッジだけですんじゃうんだ!!
SONY HBI-1200 ¥32,800-
Panasonic FS-CM1 ¥32800-

みんだ☆なお先生に励ましのおたよりを書こう。あて先は、MSXマガジン編集部気付『みんだ☆なおのMINDY・TERM』係まで。

鹿野司の 人工知能うんちく話

第25回　トロイの木馬の巻

トロイの木馬とは、ホメロスの叙事詩『イリアス』にある、トロイア戦争でスパルタ軍が木馬に兵を潜ませるという奇計をもちいてトロイア軍を攻略したことから、コンピューターのプログラムの中に、べつのプログラムを気づかれることなく潜ませるってことだよん。

ケン・トンプソンはUNIXオペレーティングシステムの開発とインプリメンテーションの業績によって、1983年度のACMチューリング賞をデニス・リッチーとともに受賞した人だ。つまりは、掛け値なしの、正当な意味での真正ハッカーだってことだな。

その彼が、チューリング賞の受賞講演で、事実上だれにも発見できないトロイの木馬の作り方を「信用は信用できるだろうか」という題の論文で発表している。今回はその方法をざっと紹介しよう。

彼は、まだコンピューターの世界にビデオ・ゲームというものがなかった時代、プログラマーたちはおもしろいプログラミングの問題を解くことを、一種の知的ゲームとして楽しんでいたといっている。プログラマーというかハッカーというのは、ようするに気の利いたプログラムや、マシンの性能をフルに引き出すようなプログラムを創らずにおれない人種なんだよね。

そういえば、今は亡きノーベル賞受賞物理学者のファインマンは、自伝の中で、コンピューターの原型の誕生とその発明者について、ナカナカおもしろいエピソードを紹介している。

といっても、これは一般的なコンピューターの歴史とはちょっと違った、裏の歴史みたいなものだ。

コンピューターの原型の正統史では、18世紀の天才バベッジが夢見ながら、ついにかなわなかった計算のためのエンジン、『解析機関』を最初に実現したのは、ハーバード大学のMARK-Iというリレー式の計算機だったということになっている（本当は、それ以前にドイツのゼウスが作った計算機があるんだけど、敗戦国のためか、いわゆるコンピューターの歴史の中にはあまり出てこない）。

ところがファインマンは、それとは独立に、マンハッタン計画の中で自動式の計算機が考えられていたといっているんだよね。これは、原爆用のウラン濃縮工場の中で、原料が集中しすぎて、大量に放射線を出し始めたり、爆発しないようにするための計算に使うものとして、フランケルという人が考えだしたものだ。それは、IBM社の事務機器の何種類かをうまく組み合わせて、大量の計算をこなすシステムを作り出すという、画期的なアイデアだった。

IBMっていうのは、知っている人は知っていると思うけど、インターナショナル・ビジネス・マシンの頭文字をとった名前だ。つまり〝国際事務器〟ってわけ。

あのコンピューターのトップメーカーが、どうしてこんな野暮ったい名前なのかというと、この当時は本当に事務機器メーカーだったからなんだよね。まあ、この名前がついたのはコンピューターの誕生以前だから、コンピューター会社っぽい名前は、つけたくてもつけられなかっただろうけどね。

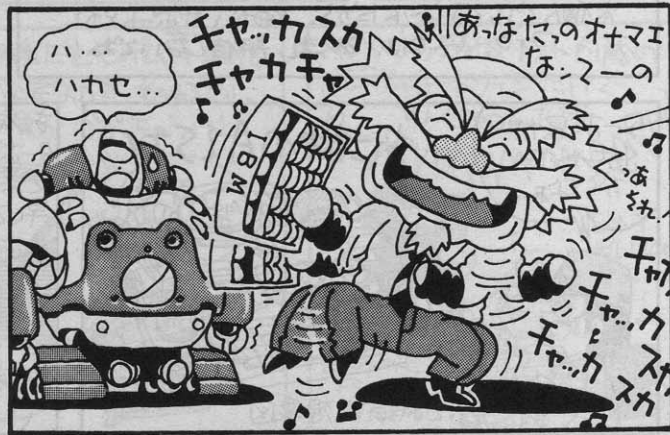
当時のIBM社の一番の目玉商品は、タビュレーターという、数字の和を行なって、印刷する、自動表作成器だった。これは国勢調査の自動化のために考案されたものなんだよね。今ではほとんど姿をみかけなくなっちゃったけど、大型コンピューターではお馴染みだった例のIBM 式のパンチカードをつかって、国勢調査みたいな膨大な量の加算を行なう機械だったわけ。

このほかにもIBMは、カードを入れると、そのカードに書かれているふたつの数を掛け算する倍数器や、ページをそろえるコレーターやソーターなんていうビジネス向きの機械をたくさん作っていた。

フランケルは、このIBMの機械群をうまく組み合わせれば、機械の間にパンチカードを次々と送って、どんな複雑な計算でもできることに気がついた。そこで早速、この機械群を購入して、膨大な計算を効率良くこなすシステムを作ったんだよね。

このシステムでは、たとえば加算器から倍数器（剰算器）へデータ（パンチカード）を送る方法として、人力が採用された。つまり、人がパンチカードをもって次の機械に持っていくわけね。そして、計算のプログラミングは、このカードを次にどこへ持っていくかで行なわれたわけだ。

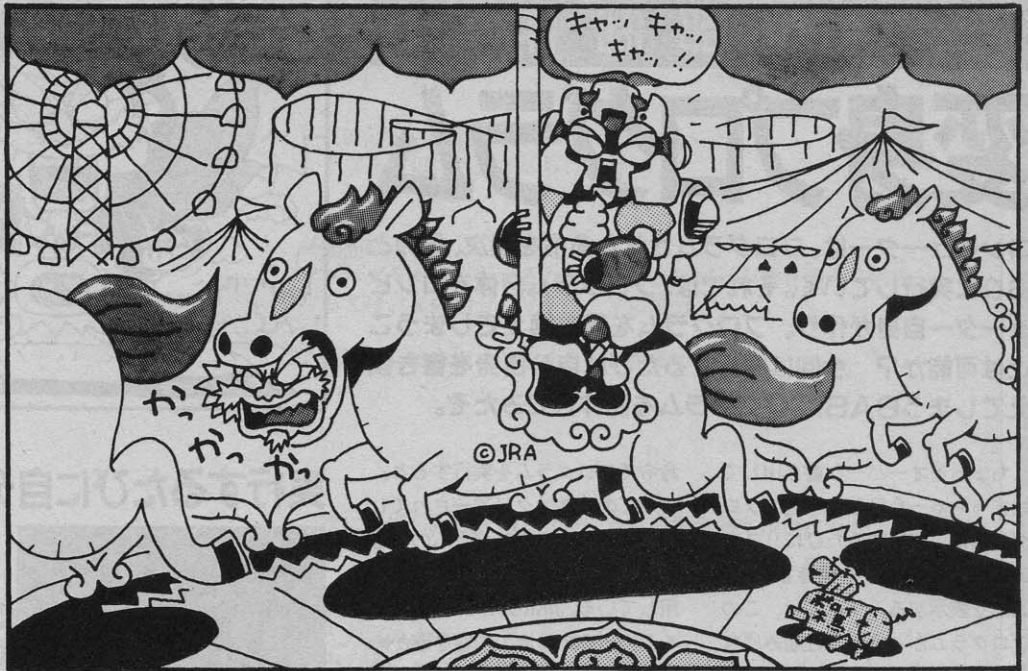
このシステムは最初はすごくうまくいっていたんだけど、しばら

●イラスト/水口幸広

くするとがくんと効率が落ちてしまったという。その原因は、計算の監督を行なうはずのフランケルが、〝プログラム病〟にとり憑かれてしまったからなんだよね。

たとえば彼は、命令を与えれば、このシステムが罫線を印刷し、積分しながら自動的にアークタンジェントを計算して、表を作っていくというプログラムを考えたりしはじめたという。だけど、こういった数表はすでにあったので、今更こんなプログラムを作ってもなんの意味もないんだよね。でも、最初のコンピューターの発案者であるフランケルは、プログラミングの楽しみに魅了されて、ついつい無意味なプログラム作成に情熱を注ぎこんでしまったわけだ(余談だけど、代わってファインマンがこの計算の監督を行なうようになったのだけど、このとき彼はパンチカードを何色かに色分けして、複数の計算を順をずらして送り込み、同時に処理を行なわせるということを考案している。つまり、これはパイプライン処理だ。現在はマイクロプロセッサーでも使われているこの処理の高速化の方法は、実はファインマンが(も)編み出したものだったんだよね)。

……だいぶ余談が長くなっちゃったな。話をトロイの木馬にもどそう。

ケン・トンプソンたちがかつて、楽しみ競いあったプログラムのひとつに、〝不動点プログラム〟という課題がある。これは、あるソースプログラムを書き、それをコンパイルして実行すると、元のソースプログラムと同じ文字列を印刷するようにするというものだ。

ああ、これはもちろんCのようなコンパイラー言語を前提にしているわけね。トンプソン自身は、かつてはこの不動点プログラムの競いあいをFORTRANでやっていたんだそうだ。それは、この言語では、この種のプログラムがものすごく作りにくくなっている、という理由からなんだそうだけど。

だから、もともとLIST命令があるようなBASICで考えると、これがどうしてそんなにおもしろい課題かピンとこないかもしれない。ようは、LIST命令と同じ機能をもったプログラムを、いかにエレガントにコンパクトに書くことかというものだと思ってほしい。

ケン・トンプソンのトロイの木馬は、仕掛けの第1段階として、このような不動点プログラムを使用する。なかでも重要なポイントは、その不動点プログラム自体を、他のプログラムの出力とすることができることと、必要ならいくらでも余分な文字列を付け加えて、そのまま不動点プログラムの性格を保つことができることだ。

ところでCのコンパイラーは、やはりC言語で書かれている。トンプソンのトロイの木馬は、こういったCのように自分自身も同じ言語でかかれたソフトウェアのときに大きな威力を発揮するものだ。

このCコンパイラーのコードの中には、当然のことながら入力された文字がどんな文字かを理解するためのルーチンがある。たとえば、エスケープ記号(バックスラッシュ)+nとすれば、これは改行記号を表わすことをコンパイラーは知っているわけだ。

そして、このコンパイラーに新しい文字、たとえばエスケープ記号+vを縦方向のタブを表わすものだということを教えたいときは、コンパイラーのソース中にあるこの文字の認識ルーチンの中に、新しい記号はASCIIコードの十進11のコードに当たることを記述すればいい。そのうえで、新しいソースを、古いコンパイラーでコンパイルしてオブジェクトを作れば、それは新しい知識を持ったオブジェクトファイルになる。これが仕掛けの第2段階になる。

さて、ここでソースプログラムをコンパイルするための命令の中に、木馬をしかけることにする。

たとえば、ソースプログラム中にUNIXのログイン指令と同じパターンがでてきたら、木馬を仕掛けた人間だけが知るパスワードも受けつけるようにしておくわけだ。これをC言語コンパイラーのオブジェクトとして登録すれば、仕掛け人は、このコンパイラーを使用した人の名前をつかって、システムに入り込むことができる。

ただこんな木馬は、ソースファイルを見れば、簡単に見つけられる。そこで、さらに木馬をもうひとつ仕込んで、Cコンパイラーの呼び出しが起きたとき、最初の不動点プログラムとほぼ同じものが起動するようにしておく。ただし、このときふたつの木馬もつけ加わったものを出力するようにするのだ。そして、このために、第2段階と同様の作業を必要とする。

最後に、仕掛けを含んだコンパイラーのソースを、正常なコンパイラーでコンパイルし、仕掛けを含むオブジェクトを作り出して、それを新しいコンパイラーとして登録する。そのうえでソースから仕掛けの部分を削除してしまう。

こうすると、コンパイラーのオブジェクトを見ても、一見木馬らしいものは含まれていないようにみえる。だけど、コンパイラーを使ってなにかのプログラムのコンパイルを実行しようとすると、コンパイラーに木馬が組み込まれて、目的のプログラムのオブジェクトにも木馬が入ってしまうんだよね(詳しくは、共立出版『ACMチューリング賞受賞講演集』をご覧ください)。

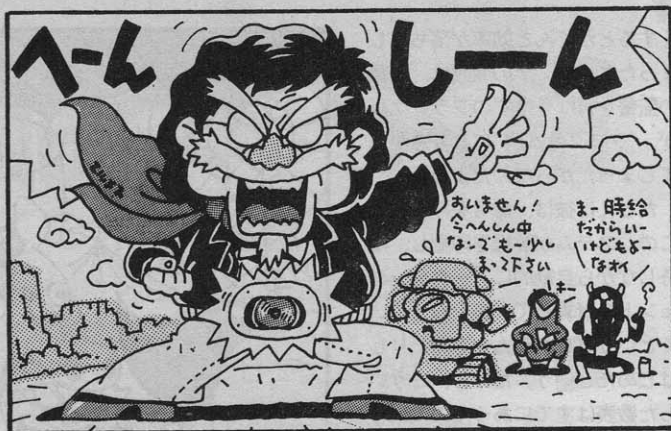
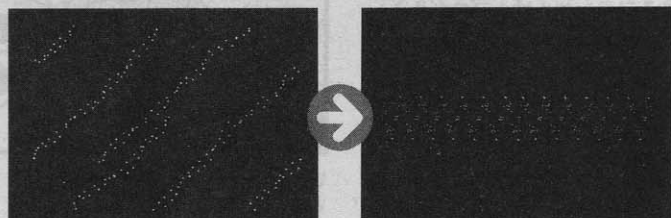
変身プログラム

コンピューターは、プログラムされた命令を順次、そのとおりに実行していく。それでは、プログラム自体をコンピューター自身が作り、プログラムを書き換えてしまうことは可能か？　今回は実行するたびに自分自身を書き換えてしまうBASICプログラムを制作してみたぞ。

ちょっとオーバーな書き出しで始まっちゃったけど、今回のプログラムは、実行するたびにリストの1070行と1080行を書き換えて、図形を表示する。それでは、このプログラムがどういう仕組みになっているのか説明しよう。

まず、リスト①のSHOKI.ASCを実行すると、システムの初期化をしたあと、ディスクからJIKKOU.ASCを読み込み、メモリーディスクにコピーする。次にJIKKOU.ASCを実行すると、メモリーディスク上にコピーされたファイルを参照しながら、同じメモリーディスク上に新しいファイルを作る。そして、新しいほうのファイルを読み込み実行する。つまり、自分自身を書き換えるというより、自分自身の複製を書き換えるといったほうが正確だ。

ところで、BASICの場合は、RUN命令でプログラムを実行すると、すべての変数はクリアーされてしまう。そこで、プログラムの状態を示すフラグ用にE000H番地を利用している。JIKKOU.ASCを実行すると、E000H番地の内容を確かめ、1ならば、画面上に図形を描き、2ならば、プログラム書き換えを行なうようになっている。

詳しくは、リストの各行に対応するコメントをつけておいたので、自分でBASICのマニュアルなどを参考にしながら解析してほしい。また、リスト①の注釈にも書いてあるけど、このプログラムを打ち込む場合は、必ずアスキーセーブし、ファイル名を変更しないこと。リスト②をリナンバーするときは行番号が4桁になるようにすること。また、REMマーク以降のコメントも重要な意味を持っているので省略しないでほしい。

実行するたびに自分自身を書き換える

⇧画面に点の軌跡を描いていく。スペースキーを押すとプログラムが終了する。

⇧再びRUNすると、違う図形が表示される。おもしろい図形かどうかは別問題だ。

```
list 1070-1080
1070 VX=+ 1 '_VX
1080 VY=-COS(S*.6283* .5)* 6+COS(S*.628
3* 8)* 9 '_VY
Ok
```

```
list 1070-1080
1070 VX=+SIN(S*.6283* 1.5)* 10- 2-SIN(S
*.6283* .5)* 1 '_VX
1080 VY=+COS(S*.6283* 3)* 8+RND(1)* 3-C
OS(S*.6283* 8.5)* 1 '_VY
Ok
```

⇧リストを表示すると、1070行、1080行の部分が書き換えられているのがわかるだろう。

リスト①　SHOKI. ASC（初期化プログラム）

```
100 CLEAR 500,&HDE00:MAXFILES=2          システムの初期化。同時に使用する最大ファイル数は2
110 _MEMINI                              メモリーディスクの初期化
120 OPEN "JIKKOU.ASC" FORINPUT AS #1     "JIKKOU.ASC"をシーケンシャル読み込みモードでオープン
130 OPEN "MEM:TEMP" FOR OUTPUT AS #2     メモリーディスクに"TEMP"を書き込みモードでオープン
140 IF EOF(1)<>0 THEN 180                ファイルが終わりに達したら180行にジャンプ
150 LINEINPUT #1,A$                      実行プログラムをメモリーディスクにコピー
160 PRINT #2,A$
170 GOTO 140
180 CLOSE
190 PRINT "JIKKOU.ASC ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾃ ｼﾞｯｺｳｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
200 POKE &HDE00,2
210 END
```

※プログラムを打ち込むときの注意
"SHOKI.ASC"と、"JIKKOU.ASC"は、必ずアスキーセーブしておくこと。
ファイル名は、変更してはならない。また、このプログラムの場合、
REM（リマーク）文も重要な意味を持っているので、省略しないこと。

リスト② JIKKOU. ASC(実行プログラム)

```
1000 SCREEN 0:KEY OFF
1010 CLEAR 1000,&HDE00:MAXFILES=2
1020 ON PEEK(&HDE00) GOTO 1040,1180           (DE00H) の内容によって指定行へ飛ぶ
1030 END                                      1なら1040行へ。2なら1180行へ
1040 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:CLS
1050 X=128:Y=106:C=15
1060 PSET (X,Y),C                             画面に点を描く
1070 VX=0 '_VX                                プログラムを実行すると、1070行と1080行が書き換えられる
1080 VY=0 '_VY                                VXは、Xの増分。VYは、Yの増分
1090 X=X+VX:Y=Y+VY
1100 IF X > 255 THEN X=X-256                  画面からはみ出すのをチェックする
1110 IF X < 0 THEN X=X+256
1120 IF Y > 211 THEN Y=Y-212
1130 IF Y < 0 THEN Y=Y+212
1140 S=S+1:IF S=100 THEN S=0
1150 IF STRIG(0)=0 THEN 1060
1160 POKE &HDE00,2                            次に実行したときは、プログラムの書き換えが行なわれる
1170 END
1180 PRINT "SPACE KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
1190 IF STRIG(0)=0 THEN A=RND(1):GOTO 1190    乱数の初期化
1200 OPEN "MEM:TEMP" FOR INPUT AS #1          入力用にメモリーディスクの"TEMP"というファイルをオープン
1210 OPEN "MEM:TEMP2" FOR OUTPUT AS #2        出力用にメモリーディスクに"TEMP2"というファイルをオープン
1220 G$="***'_VX'_VY'END":F$(0)="+":F$(1)="-"
1230 LINEINPUT #1,A$                          メモリーディスクの"TEMP"から、1行ずつ読み込む
1240 B$=RIGHT$(A$,4)
1250 ON INSTR(G$,B$)/4+1 GOSUB 1270,1280,1340,1400   行のリマークを調べ、各処理へ振り分ける
1260 GOTO 1230
1270 PRINT #2,A$:RETURN                       リマークのない行は、そのまま"TEMP2"へ書き込む
1280 L$=LEFT$(A$,4)+"VX="                     ('_VX) の処理
1290 FOR I=0 TO RND(1)*3
1300 ON RND(1)*4+1 GOSUB 1460,1480,1500,1520
1310 NEXT I
1320 PRINT #2,L$;" '_VX"
1330 RETURN
1340 L$=LEFT$(A$,4)+"VY="                     ('_VY) の処理
1350 FOR I=0 TO RND(1)*3
1360 ON RND(1)*4+1 GOSUB 1460,1480,1500,1520
1370 NEXT I
1380 PRINT #2,L$;" '_VY"
1390 RETURN
1400 PRINT #2,LEFT$(A$,4);"'END"              ('END) の処理
1410 CLOSE:_MKILL ("TEMP")                    "TEMP"というファイルを消す
1420 _MNAME ("TEMP2" AS "TEMP")               "TEMP2"のファイル名を"TEMP"に変える
1430 POKE &HDE00,1                            次に実行したときは、画面表示が行なわれる
1440 LOAD "MEM:TEMP",R                        メモリーディスクから"TEMP"を読み込み実行する
1450 END
1460 L$=L$+F$(RND(1)*2)+STR$(INT(RND(1)*3+1))   定数加算
1470 RETURN
1480 L$=L$+F$(RND(1)*2)+"SIN(S*0.6283*"+STR$(INT(RND(1)
*20)/2)+")*"+STR$(INT(RND(1)*10)+1)           サイン波を加算(1)
1490 RETURN
1500 L$=L$+F$(RND(1)*2)+"COS(S*0.6283*"+STR$(INT(RND(1)
*20)/2)+")*"+STR$(INT(RND(1)*10)+1)           サイン波を加算(2)
1510 RETURN
1520 L$=L$+F$(RND(1)*2)+"RND(1)*"+STR$(INT(RND(1)*5)+1)   乱数加算
1530 RETURN
1540 'END                                     ファイルの終わりを書き換えルーチンに教える
```

新生

ラッキーのBASICの大逆襲

RPGが完成したところで気分一新。タイトルも変わって新連載のスタートだ。じつは今年の1月号の特集でやった〝BASICの逆襲〟の反響が予想外に多く、「連載でやるからね(編集者L談)」ということになったのだ。ネタが続くかなという不安を残しつつ、さあ、はじまるよ。

超初心者集まれ!

BASICの大逆襲が目指すのは、〝初心者から上級者までのBASICユーザーのための記事〟。前の特集で〝超初心者の私にはわかりません〟といった手紙が来たので、プログラム解説に重点を置く。

基本的な構成は、まず何か基礎的なことをやり、それを応用したゲームなどを掲載する。また、特集で好評だった〝プログラムで解くパズル〟を宿題とする。それから、前の連載でやったRPG製作が、後半ちょっとダレたので、パズル以外は基本的に1回完結ね。

スプライト定義に挑戦

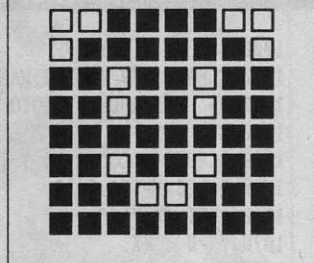
記念すべき1回目のお題目は、〝スプライト定義〟。マニュアルを読んでも定義の仕方がわからない、という人が結構多いようなので、やってみようと思う。

まずはリスト1を入力して、セーブしておいてね。これはスプライトを使用するにあたっての初期化と、画面上の2ヵ所(座標位置の(0,0)と、(100,100))にスプライト番号0番のスプライトを表示するためのものだ。このあとのリスト2〜4は、このリスト1につなげて実行するよ。

それでは、右上のスプライトパターンを定義してみよう。そのためには、ドットのパターンを2進数におきかえた数値が必要だ。

まずリスト2では、2進数のデータを100〜170行のDATA文に持ち、それをREAD文で読み出して定義してみた。SPRITE$の( )の中に入っているのがスプライト番号。この8×8ドットのスプライトでは、0〜255番までに定義することができる。

ところで、2進数のデータをそのまま持つ方法では、プログラムの容量的に結構もったいないことになる。そこで2進数のデータを10進数に直して、DATA文に持ってみたのがリスト3。ただ、これだとデータを作るのが大変だし、パッと見てデータが意味するパターンがわからないという欠点もある。

最後に、プログラム中で強引に16進数を使って定義してみたのがリスト4。これはボクもよく使う手段だけど、定義するスプライトの数が多いときには、あまりお勧めできない。そんなときは、このMID$の中の文字列をDATA文化して、READ〜DATAを使うといいかもしれないね。

といったように、スプライトの定義ひとつ取ってもいろんな方法がある。で、べつに今回の場合、〝あとのリストほど良い〟というわけではないので、とくに容量的な問題などがない限り、リスト2の方法を使うのがいいと思う。定義するパターンが一番わかりやすいからね。リスト3と4は、市販のグラフィックエディターでスプライトを作った場合なんかに多いかな(もっともその場合、BLOADすることもあるけど……)。いずれにせよ、このリスト2〜4を応用して、自分なりにスプライト定義プログラムを作ってみてね。

単純明快ゲームなのだ

というわけで、スプライト定義を拡張して、簡単なゲームをひとつ作ってみた。それがリスト5だ(とはいっても、スプライト定義だけでゲームができるとは思えない。ほかにもイロイロと技を使っているけど、許してね)。

まー、リスト5を打ち込んだらとりあえずゲームができるので、〝スプライト定義の研究〟、〝スプラ

List1 スプライトの初期化と表示

```
1 SCREEN 1,1:COLOR 15,Ø,Ø:KEY OFF:WIDTH
3Ø
2 PUT SPRITE Ø,(Ø,Ø),12,Ø
3 PUT SPRITE 1,(1ØØ,1ØØ),7,Ø
```

List2 2進数を使った定義法

```
1Ø ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｲｷﾞ ﾉ ｷｿ   ｿﾉ1
2Ø RESTORE
3Ø A$="":FOR I=1 TO 8:READ X$:A$=A$+CHR$
(VAL("&B"+X$)):NEXT
4Ø SPRITE$(Ø)=A$
1ØØ DATA ØØ1111ØØ
11Ø DATA Ø111111Ø
12Ø DATA 11Ø11Ø11
13Ø DATA 11Ø11Ø11
14Ø DATA 11111111
15Ø DATA 11Ø11Ø11
16Ø DATA 111ØØ111
17Ø DATA 11111111
```

List3 10進数を使った定義法

```
1Ø ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｲｷﾞ ﾉ ｷｿ   ｿﾉ2
2Ø RESTORE
3Ø A$="":FOR I=1 TO 8:READ X:A$=A$+CHR$(
X):NEXT
4Ø SPRITE$(Ø)=A$
1ØØ DATA 6Ø,126,219,219,255,219,231,255
```

List4 16進数を使った定義法

```
1Ø ' ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃｲｷﾞ ﾉ ｷｿ   ｿﾉ3
2Ø A$="":FOR I=1 TO 8:A$=A$+CHR$(VAL("&H
"+MID$("3C7EDBDBFFDBE7FF",I*2-1,2))):NEX
T
3Ø SPRITE$(Ø)=A$
```

イト定義以外の部分の研究"、"純粋にゲームで遊ぶ"など、自由に楽しんでくださいませ。

どんなゲームかというと、単純明快。プログラムを実行すると、画面の左からスプライトに定義されたA～Zの文字が出てくるので、対応するキーをす速く押すだけ。早く押せば早く押すほど点が高く、間違ったキーを押すと、点が入らずにそのアルファベットは消えてしまう。文字が10回出るまで続け、得点を競うものだ。

プログラムを短くまとめたこともあり、キーのチェックははっきりいって手抜き。"カナが入ってないで、CAPSが入っている"状態。つまり、CAPSロックキーを押してからゲームをしてね。そーじゃないと、いくら正しいキーを押していても、違うキーを押したと判断されてしまうのだ。

と、ここまで書いてきて……おおっ！　プログラムを説明するスペースが十分あるぞ！　なにしろ特集のときも、プログラミングに夢中の連載のときも、リストだらけのページが多かったからね。これはちょっとした驚きなのだ。

まず、アルファベットをスプライトに定義する方法から説明するね。これには、ROMに内蔵されたフォントのデータを利用しているのだ。MSXの場合は、

PEEK(4)＋PEEK(5)＊256

のアドレス以降に、そのデータが入っている。たとえば"A"のROMフォントのデータは、

(PEEK(4)＋PEEK(5)＊256)＋ASC("A")＊8

で求められるアドレスから8バイト、ということになる。このプログラムでは、変数ADにROM内フォントの開始アドレスを入れて使っているよ。

110行の処理は、画面に出すアルファベットを乱数で決める部分。同じように120行がスプライトを出す縦座標を決める乱数で、130行がスプライトの色を決める乱数というわけだ。

肝腎のスプライト定義に関しては、150行で一度スプライトを消したあと、160行で行なっている。

これ以外の部分では、特別なテクニックは使っていないハズ。ちょっと解析すれば、何をやっているかわかってもらえると思う。

なお、ゲーム自体のスピードは、MSX2の処理速度に合わせて調整してある。だからturbo Rを持っている人には、速すぎてゲームにならないと思う。自分なりに工夫して、スピードを遅くするよう調整してみてね。

ちなみにボクのハイスコアは、2251点だったよ。

お手紙くださいね！

というわけで、1回目は無事終了。来月のお題目は決まっていないので、リクエストがあったらドンドンお手紙ください。BASICでできるものであれば、なるべく挑戦していきたいと思ってます。それでは、また来月。

List5　キーボード練習ゲーム

```
10 SCREEN 1,1:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 30
20 A=RND(-TIME)
30 H=0
40 AD=PEEK(4)+PEEK(5)*256
50 PRINT"PUSH ANY KEY"
60 LOCATE 0,1:PRINT"HI-SCORE:";H
70 A$=INPUT$(1):CLS
80 T=0:S=0
90 LOCATE 0,0:PRINT"SCORE: 0     "
100 PLAY"S0M10000T200L3205
110 X=INT(RND(1)*26)+&H41
120 Y=RND(1)*170
130 C=INT(RND(1)*14)+2
140 XA=AD+X*8
150 PUT SPRITE 0,(0,192),0,0
160 A$="":FOR I=0 TO 7:A$=A$+CHR$(PEEK(XA+I)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
170 FOR I=0 TO 255
180 PUT SPRITE 0,(I,Y),C,0
190 A$=INKEY$:IF A$="" THEN NEXT:GOTO 210
200 IF A$=CHR$(X) THEN S=S+256-I:PLAY"O5A" ELSE PLAY"O3C"
210 LOCATE 6,0:PRINT S;
220 T=T+1:IF T<10 GOTO 110
230 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
240 IF H<S THEN H=S
250 GOTO 60
```

Quiz 上級者向け(?)パズルだ

パズルといってもただのパズルじゃない。BASICでプログラムを作って解いてもらおう、というパズルなのだ。問題は、

963585556535753260

この数列のどこかに、"×"と"＝"を入れて等式を作ってほしい。

たとえば、

1112132

ならば、

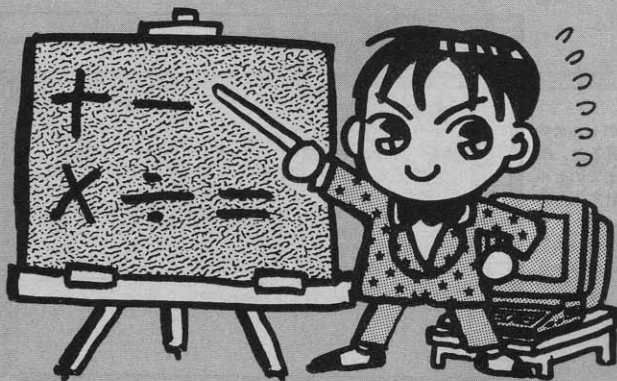
11×12＝132

ってなふうになる。＝は×よりかならず右にくることと、×と＝はそれぞれ1個しか使わないことを覚えておいてね。

というわけで、上の問題を解くプログラム(答えを書いただけではダメだよ)を募集する。締切は4月20日(消印有効)。右のあて先まで、住所、氏名、電話番号を明記して、プログラムをセーブしたディスクを送ってね。独断と偏見で、ボクが気に入ったプログラムを選び、7月号のこのコーナーで発表するからね。豪華(?)賞品も出るかもしれない。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ラッキーのクイズ係

●イラスト/なかのたかし

快適感覚 MSXView

コンピューターをビジネス分野に役立てようと思ったら、欠かせないのが表計算ソフトと呼ばれるもの。画面に表示される表に数値を書き込んでいくだけで、複雑な計算も自動的にこなしてくれる便利なものだ。アスキーから発売中のMSXViewにも、そんな表計算のためのアプリケーションが加わった。それが、このViewCALCだ。

TOP10 | View | 編集 入力 書式 表示 計算 グラフ 種類 切替

A1 | MSXマガジン MSX SOFT TOP 10 (10~2月号)

	A	B	C	D	E
1	MSXマガジン MSX SOFT TOP 10 (10~2月号)				
2					
3		10月号	11月号	12月号	1月号
4	ソリッドスネーク	7930	2280	1240	1940
5	三國史Ⅱ	3630	2340	1510	1860
6	大航海時代	0	0	5400	4310
7	ドラゴンスレイヤー	0	9000	2810	2170
8	ディスクステーション	5400	4290	3970	4130
9	ロードス島戦記 福神漬	3630	1580	950	490
10					
11					
12					
13					
14					

➡これがスプレッドシート。ここにさまざまなデータや、計算式を記入していく。スクロールバーで表示エリアを移動しよう。

テキパキ計算しようね

ViewCALCの説明をする前に、そもそも表計算ソフトとはどんなものなのか、簡単におさらいしておこう。これは、スプレッドシートという、縦横に区切られた表の各項目に数値データを記入していき、それぞれを足したり、引いたり計算させようというもの。商品の売り上げ管理や金利計算、成績管理なども、データを入力するだけで、コンピューターがテキパキと計算してくれるわけだ。

また、同じデータを、棒グラフや折れ線グラフ、円グラフにして表示することもできる。漠然と数値を眺めているだけではわからなかった全体の傾向も、グラフにすることでイメージできるというわけだね。

さて、ViewCALCの場合、スプレッドシートの大きさは、縦方向が1～128までの128行、横方向はA～BLまでの64列。理論上は、合計8192項目を扱うことができる。もちろん、このすべての項目を一度に画面に表示することはできないので、画面の右と下に表示されるスクロールバーを使って、目的のエリアを表示させるわけだ。

スプレッドシート上の各項目はセルと呼ばれ、数値データや計算式などを記入する。セルの位置を指定するには行と列を使い、たとえば表の左上なら〝A1〟、その下は〝A2〟という具合だ。

このセルに、数値データを入力した場合は、そのデータが画面上にそのまま表示される。ところが計算式を記入した場合はちょっと勝手が違っていて、その計算結果が表示されるのだ。たとえば単純な足し算を例にとるなら、セルのA1～A5までにデータが入っていて、その合計をA6に表示したい場合は、〝A1～A5までを合計する〟といった意味の計算式を、A6に指定すればいいわけ。あとはコンピューターが勝手に計算して、瞬時に答えを表示してくれる。

TOP10 | View | 編集 入力 書式 表示 計算 グラフ 種類 切替

G9 | =sum(B9:F9)

	B	C	D	E	F	6
1	FT TOP 10 (10~2月号)					
2						
3	10月号	11月号	12月号	1月号	2月号	合計得点
4	7930	2280	1240	1940	410	13800
5	3630	2340	1510	1860	1320	10660
6	0	0	5400	4310	2270	11980
7	0	9000	2810	2170	1190	15170
8	5400	4290	3970	4130	3690	21560
9	3630	1580	950	490	0	6650
10						
11						
12						
13						
14						

➡G9のセルの内容を見ると、B9～F9までのセルを合計するための、sumという関数が使われているのがわかる。

入力 書式 表示
✓標準 整数
指数 小数
コンマ
$ ¥ %
小数部の桁数…
位置揃え…
セル保護
枠線…

書式 表示 計算
入力セル表示
項目固定
ページ境界
✓値表示 式表示
フォーム保護
セル幅変更…

⬆計算結果をスプレッドシート内(セル)に表示させるには、この〝値表示〟を選択する。セル幅の変更も、このメニューでね。

⬅数値データを扱う表計算ソフトだけに、3桁ごとにカンマで区切ったり、$や¥マークを付けるといったことも可能なのだ。

さらに、表計算ソフト特有の機能が、再計算と呼ばれるもの。これはつまり、商品の単価や金利が変わったり、もっと単純なことでは入力データに間違いがあったときなど、該当するセルのデータを直すだけで、すべての計算をやり直してくれるもの。手作業で計算しているときなど、「げげっ、全部やり直しだ～！」なんて絶望してしまうけど、表計算ソフトなら、そんな心配もないわけだね。

スプレッドシートを眺めながら、さまざまにデータを変化させ、その結果が全体にどう影響してくるか？　なんてことも、再計算機能を使えば簡単。ビジネスをシミュレートできるのだ。なかなか利用価値の高い機能だよ。

そうそう、スプレッドシートをより効率よく使うために、セルの幅を変更することも可能。桁数の少ないデータが並ぶようなら、それに応じてセル幅を狭めておけば、一画面により多くのセルを表示できるというわけだ。幅を変えるには手動でも、メニューからセル幅変更を選んでコンピューターにやらせることもできる。

このほかにも、さまざまな計算式があらかじめ定義された関数を利用したり、数値の平均を求めるのに小数点以下のデータを表示させたりも可能。一般にビジネス分野で使われている表計算ソフトにある機能は、すべて網羅していると思っていい。

GCALCのデータも使える

MSXViewがHALNOTEを参考に作られたのは、ご存知のとおり。同様にViewCALCも、GCALCをもとにして作られたアプリケーションなのだ。

で、それなら、GCALCで作ったデータを、ViewCALCで使いたいってのは誰もが思うこと。実験した結果は大成功。何の問題もなく(ファイル名もそのままで)、読み込むことができたぞ。これならGCALCからViewCALCに乗り換えても、何の心配もなさそうだね。

⬆GCALCに付属していたサンプルデータを呼び出しているところ。ファイルの拡張子も共通になっている。

⬅いろいろとワザを使うと、こんなグラフを表示することもできる。キミも表計算ソフトの達人を目指すのだ。

発売は4月末〜5月中旬

で、ViewCALCの気になる発売日なのだけど、いまのところ4月末〜5月中旬ごろを予定しているという。価格は1万4800円[税別]で、これは決定。パッケージの中にはViewCALCのシステムディスクと、マニュアル一式が付属する予定だ(うーん、予定が多くてゴメンナサイ)。

念のために書いておくと、このViewCALCを使うためには、当然のことながらMSXView本体が必要になる。ViewCALCのシステムディスクを、MSXViewのシステムにインストール(必要なファイルをコピーすること、といえばいいかな)して使うわけだ。

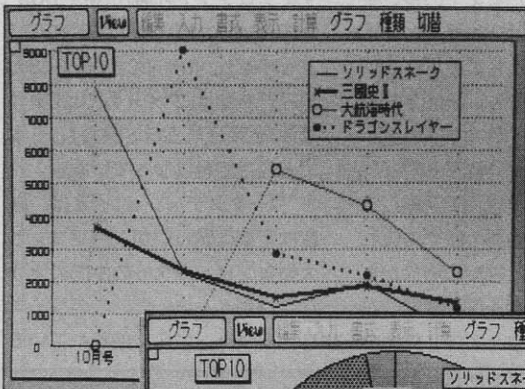
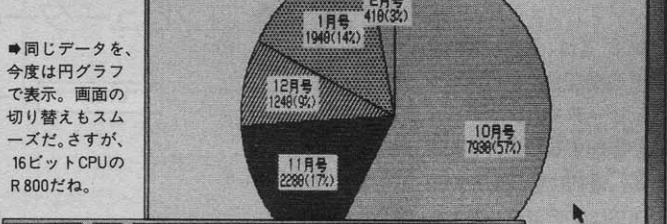
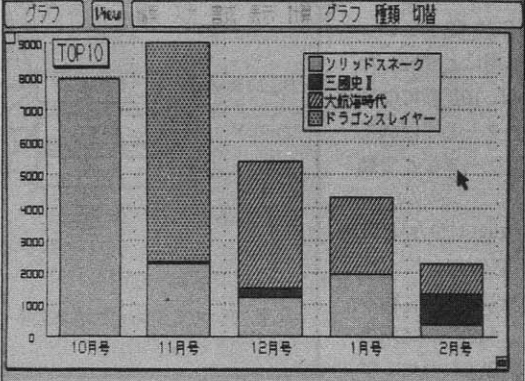
といっても、それほど難しく考えることはなくて、MSXViewの環境の上でファイルを選び、コピーしていくだけ。キーボードからわけのわからないコマンドを入力する手間はない。ただ、操作性を良くするためにも、マウスだけは用意するようにしようね。

最後に、ViewCALCの基本仕様を簡単にまとめておく。このソフトが作成するデータファイルは拡張子が"。CL"で、ViewCALC専用のもの。ただし、このほかSYLKやテキスト、CSVなどの形式のファイルにもセーブできるので、ビジネス分野で広く使われるPC-9801などの表計算ソフトと、データを共有することも可能だ。

また、計算式を指定するのに欠かせない関数は、全部で52種類。式の複雑な金利計算などは、はじめから関数として登録されているので、簡単に使うことができる。とまあ、このように、必要にして十分な機能を供えた表計算ソフトが、ViewCALCというわけだ。しっかりチェックしておいてね。

増設RAMカートリッジ発売間近!?

ViewCALCと時期を同じくして、というか、どうやらこちらのほうが早くなりそうなのだけど、増設RAMカートリッジが発売される。正式な商品名は『MSX増設RAMカートリッジ・MEM-768』。turbo R本体に内蔵された256キロバイトのRAMに、768キロバイトを増設し、合計1メガバイトまで拡張しようというものだ。

発売は4月中旬ごろ。予価は3万円[税別]で、カートリッジのほかに、4本のツールが入ったユーティリティーディスクも付属する。対応機種はMSX turbo Rと、日本語MSX-DOS2を搭載したMSX2またはMSX2+マシン。DOS1では使えない。

⬅Mマガのトップ10(といっても上位5本)の推移を、折れ線グラフで表示してみた。わかりやすいでしょ。

➡同じデータを、今度は円グラフで表示。画面の切り替えもスムーズだ。さすが、16ビットCPUのR800だね。

⬅こちらは棒グラフ。扱うデータの性質によって、以上の3種類のグラフを使いわけるといいかもしれない。

MSX turbo R テクニカル・アナリシス

今月からしばらくの間は、MSX-DOSに関してアレコレ解説していこうと思う。turbo Rに搭載された256キロバイトものメモリーをコントロールするには、どうしてもDOSが必要になるからだ。まずはDOSの成り立ちや、基本構造などの基礎知識から、覚えておこうね。

MSX-DOSの歴史と業界の神話

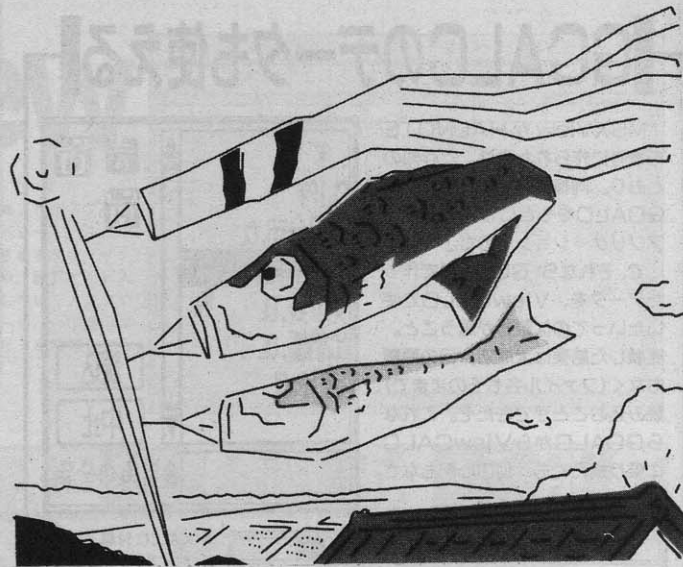
1988年にMSX2用のカートリッジとして発売され、最新のturbo Rの本体に内蔵されたMSX-DOS2には、そこにいたるまでの長い歴史がある。今月はその歴史とDOSの目的などを解説しよう。

神話、といっても、2000年前の話ではない。わずか20年前の話が〝コンピューターの神話〟と呼ばれ、〝神話の主人公〟が現役で活躍しているほど、この業界の歴史の流れは速い。図1は、神話の時代から現在のMSXまでの系図の概略。左側が古いソフトウェアで、矢印の右側が影響を受けて開発された新しいソフトウェアだ。

〝DOS〟とは、〝Disk Operating System〟の略で、コンピューターのフロッピーディスクやハードディスクを管理するためのプログラムのこと。最初に普及したパソコン用のDOSは、デジタルリサーチ社が8080またはZ80CPUを使う8ビットコンピューター用にと開発した〝CP/M〟だ。これは、10年前にはビジネスコンピューターと呼ばれていた、PC-8801シリーズなどで動いていた。

MSX-DOS1の機能はCP/Mとほぼ同じなので、CP/M用ソフトウェアの大部分はMSX-DOSと組み合わせても動く。MSX-DOS用の〝M80〟、〝L80〟、〝S-BUG〟、〝MSX-C〟などは、もともとCP/M用に開発され、その後MSX-DOS用に改良されたソフトウェアだ。

8086CPUを使う16ビットコンピューター用に、デジタルリサーチ社が作ったDOSが〝CP/M-86〟。マイクロソフト社製が〝MS-DOS〟。IBM-PC用のMS-DOSは〝PC-DOS〟とも呼ばれ、IBM-PCとPC-DOSの組み合わせは、アメリカでは〝業界標準〟と呼ばれるほど普及し、日本でも最近話題になっている。

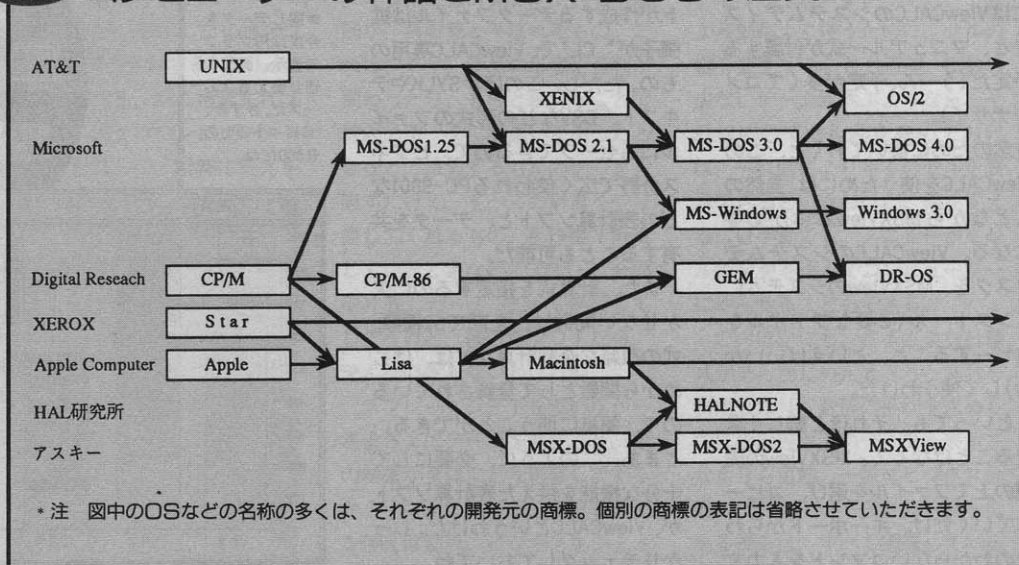
〝ワークステーション〟とは、厳密な定義は難しいが、パソコンと大型コンピューターの中間のようなコンピューターだ。このワークステーションに広く使われているOS(ディスク操作以外の機能が充実しているので、DOSでなくOSと呼ばれる)が、AT&T社のベル研究所で開発された〝UNIX〟だ。あとで説明するMSX-DOS2の〝階層ディレクトリー〟機能や、〝リダイレクション〟機能は、UNIXとともに実用化され、〝MS-DOS ver.2.1〟に組み込まれた。

簡単に説明すると、MSX-DOS1とは、CP/MとMS-DOS ver.1.25に近いMSX専用DOS。MSX-DOS2とはMS-DOS ver.2.1の機能をできる限り実現したDOSだ。

ウインドー環境とマウスの歴史

最近のコンピューターで、DOSと並んで重要なプログラムが、画面を管理する〝ウインドーシステム〟だ。画面を複数のウインドーに分割してマウスでメニューを操作するという考えは、ゼロックス社(複写機で有名だがソフトウェアの技術も傑出している)の、伝説のパロアルト研究所で開発され、〝Star〟というワークステーションを使って実現された。これは、い

図1 コンピューターの神話とMSX-DOSの歴史

＊注　図中のOSなどの名称の多くは、それぞれの開発元の商標。個別の商標の表記は省略させていただきます。

●イラスト/及川達郎

までは当たり前のことになったが、主要な入出力装置がキーボードとプリンターだった時代には、画期的なことだった。

このウインドーシステムがパソコンで実用化されたのは、アップル社の〝Lisa〟と〝Macintosh〟というマシン。IBM-PC用のウインドーシステムでは、デジタルリサーチ社の〝GEM〟と、マイクロソフト社の〝MS-Windows〟が有名だ。漢字表示などの問題で、日本ではウインドーの普及が遅れていたが、今年は日本語MS-Windowsがおもしろくなりそうだ。

さて、〝MSXを日本のMacintoshにしよう〟という大胆な考えで開発されたソフトウェアが、HAL研究所の〝HALNOTE〟だ。これは、多機能でおもしろい、あっぱれなソフトウェアだが、MSX2で使っていると、〝もっとCPUが速くてメモリーが多ければいいのだが〟と思ってしまう。しかし、turbo Rの登場でこの問題が解決した。そして、MSX-DOS2、HALNOTE、MSX用漢字変換の〝MSX-JE〟などの技術の集大成が、〝MSXView〟だ。

このようにMSXは、いい意味でも悪い意味でも、多くの歴史を背負って、それを低価格で普及させようとする、歴史に名前を残すべきパソコンのひとつなのだ。

MSX-DOSの内部構造の概略

複雑そうに見えるDOSの構造も、図2のように考えるとわかりやすい。MSXのディスクインターフェースカートリッジと、DOS1を内蔵したMSX本体には16キロバイト。DOS2カートリッジと、DOS2内蔵MSX本体には64キロバイトのROMが入っていて、そのROMには〝ディスクドライバー〟、〝MSX-DOSカーネル〟、〝Disk-BASICインタープリター〟が含まれている。

ディスクドライバーとは、MSX本体のROMに含まれるBIOSに似ていて、フロッピーディスクのハードウェアを操作するプログラムの集まりだ。これは、MSXの機種によって内容が異なり、普通のプログラムが直接ディスクドライバーを呼び出すことはない。

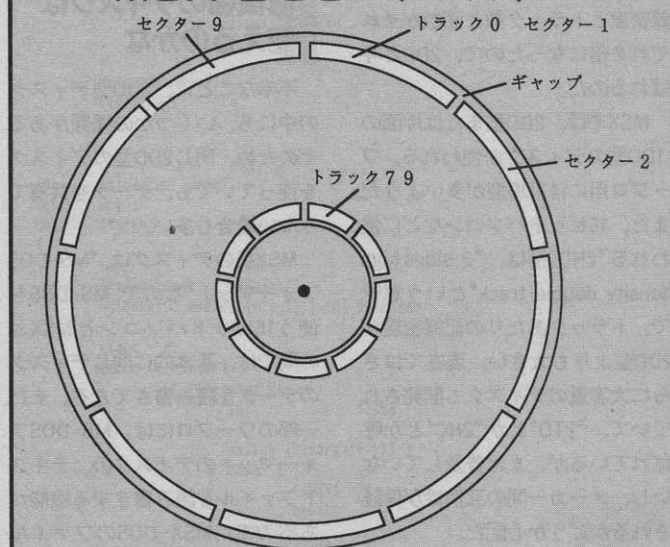
MSX-DOSカーネルとは、〝ファンクションコール〟または〝BDOSコール〟と呼ばれる、DOSの機能を実現する中心部分。Disk-BASICインタープリターとは、〝OPEN〟、〝CALL FORMAT〟などの、ディスク操作のためのBASIC命令を処理するプログラムの集まりだ。

MSX以外の多くのパソコンには、Disk-BASICインタープリターが入っている〝システムディスク〟が必要だが、MSXではROMに内蔵されているので不要となる。

DOS1のシステムディスクには、〝MSXDOS.SYS〟と〝COMMAND.COM〟というファイルが含まれ、MSXのメインRAMに読み込まれる。このうちMSXDOS.SYSは、BDOSコールを処理するプログラム中で、ROMではなくRAMに置かれる必要がある部分だ。

MSX-DOSの特徴のひとつには、CP/Mよりも多くの機能を持っていることがある。そして、その機能の大部分が、MSXDOS.SYSでなくROMに含まれるため、必要なRAMの量はCP/Mとほぼ同じ。DOS2ではさらに機能が増えたが、この特徴のおかげて、アプリケーションプログラムが使えるメモリーの量は減っていない。

COMMAND.COMは、キーボードから入力されたDOSの命令を処理するプログラムだ。このようなプログラムは、一般的に〝シェル〟と呼ばれている。

たとえば、〝TYPE X〟という命令が処理されるような場合には、COMMAND.COMがDOSカーネルに〝X〟というファイルを読めというような命令を与える。DOSカーネルは、与えられた命令を、あとで説明するセクター単位の入出力の命令に分解し、たとえば、セクター0をD000H番地に読み込めというような命令を、ディスクドライバーに与えるわけだ。

MSXに使われる、MS-DOSの2DDフォーマットのディスクには、両面にそれぞれ80個のトラックと、各トラックに9個ずつのセクターがある。各セクターの容量は512バイトだから、ディスクの総容量は、512×9×80×2＝737280バイト（＝720キロバイト）というわけだ。

フロッピーディスクのフォーマット形式は？

みんな同じに見える3.5インチフロッピーディスクにも、2DD型や2HD型などがあり、異なるパソコンの間で共通に使えないことが多い。ここでは、フロッピーディスクの違いを説明しよう。

図3は、2DD型のMS-DOSフォーマットの構造だ。ディスクは、〝トラック〟という同心円に分割され、それぞれのトラックは〝セクター〟という記録の単位に分割され

ている。各セクターの記憶容量は512バイトなので、2DD型ディスクの総容量は、512×9セクター×80トラック×2面＝720キロバイトになるわけだ。

いつも使っている〝2DD〟というのは、〝2 sides double density double track〟の略。日本語では〝両面倍密度倍トラック〟と訳される。はじめに作られた5.25インチディスク(一般に5インチディスクと呼ばれるもの)の容量は、128バイト×16セクター×40トラック×1面＝80キロバイトだった。それに比べて2DD型は、トラックあたりの記録密度とトラック数と面数がそれぞれ2倍になったので、2DDと呼ばれるのだ。

MSXでは、2DD型または片面の1DD型のディスクが使われる。ワープロ用には2DD型が多いようだ。また、16ビットパソコンなどに使われる〝2HD〟型は、〝2 sides high density double track〟という意味で、トラックあたりの記録密度が2DD型よりも大きい。現在ではさらに大容量のディスクも開発されていて、〝2TD〟とか〝2HC〟とか呼ばれているが、まだ普及していないし、メーカー間の互換性が保証されるかどうか心配だ。

図3のように、セクターの間には〝ギャップ〟という隙間がある。このほかにも〝インデックス〟というセクターの位置を示す信号や、マシン語プログラムリストのチェックサムと同様に、誤りを検出するための〝CRC〟というものがディスクに記録されている。

これらのすべてを含むディスク容量を〝アンフォーマット容量〟、セクターの部分のみの容量を〝フォーマット容量〟という。2DD型では、アンフォーマット容量1メガバイト、フォーマット容量720キロバイトだ。ディスク関係の説明書では、両方の容量の表記が使われているので、注意しよう。

じつは、いつも何気なく使っている〝FORMAT〟とは、ディスクに図3のような印を付ける作業だ。ドライブとDOSの種類によっては、たとえば1DDと2DDのような、複数のフォーマットを選択できる。2DD用のディスクを1DDにフォーマットすることは、裏側を使わないだけなので、問題ない。しかし、2DD用と2HD用のディスクは、磁性体の材質が異なるので、区別する必要がある。たとえば、2HD用のディスクを2DDにフォーマットすると、フォーマットできたように見えても、あとで使うときにエラーを起こす可能性がある。

他機種のディスクは使えるのかな

不幸なことに、2DD型ディスクの中にも、いくつかの種類がある。そのため、同じ2DD型のディスクを使っていても、データを共有できない場合も多い。

MSX用のディスクは、〝MS-DOSフォーマット〟なので、MS-DOSを使う16ビットパソコンとMSXとの間では、基本的に同じディスクのデータを読み書きできる。また、一部のワープロには、MS-DOSフォーマットのディスクの、テキストファイルを読み書きする機能があるので、MSX-DOSのファイルを利用することもできる。

MSXにとって不幸なのは、ディスクのハードウェアがメーカーによって異なることだ。そのため、MSXでMS-DOS以外のディスク、たとえばCP/MやN-BASICのフォーマットのディスクを、読み書きするプログラムを作れない。じつは、この連載記事の原稿も、ワープロ専用機のOASYS30AFで書き、そのIBMフォーマットのディスクの文書ファイルを、32ビット機のPC-386Mを使ってMS-DOSフォーマットに変換し、それからアスキーネットMSXで、編集者に送信しているのだ。

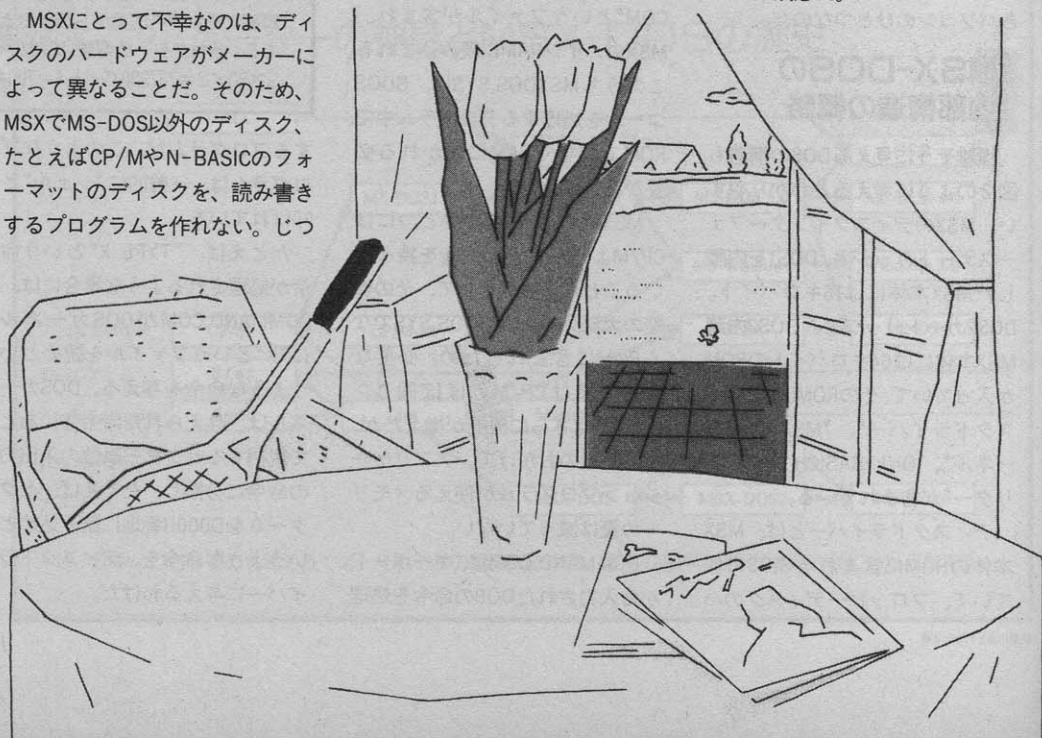
さて、物理的にファイルを読めたところで、その内容を解読できなければ無意味だ。これまた不幸なことに、ワープロの文書ファイルなどの内部構造にも、互換性がない。ただし、パソコン用のワープロソフトの多くには、〝テキストファイル〟を扱う機能がある。厳密な定義はないが、一般的にテキストファイルとは、JIS符号で表わされた英数字と半角カタカナ、そしてシフトJIS符号で表わされた漢字と、改行符号のみを含むファイルを意味する。要するに、日本語MSX-DOS2の〝TYPE〟コマンドで表示できるファイルだ。

たとえば、PC-9801用の有名なワープロソフトの〝一太郎〟では、文書ファイルをセーブすると、拡張子(ファイル名のピリオド以降)がJXW、ATR、CTLの3個のファイルが作られる。このうちのJXWというファイルが、テキストファイルにあたるものだ。

MSXでPC-PR201を制御

次のページのリストは、先月号に掲載したMSXの特殊文字を含むファイルを、キヤノンBJ-10vプリンターに印字するプログラムを、NECのPC-PR201用に変更するものだ。このリストを〝MSX201.C〟というファイル名でセーブし、先月号のリストの〝MSXBJ10V.C〟の代わりに使おう。そのほかのリストは、先月号のままだ。

MSXのグラフィック文字の中の半角漢字は、PC-PR201で印字できない。そこで、印字位置を調節して、半角文字の幅に強引に全角文字を印字する。PC-PR201用には、データ量は膨大になるが、プリンター側の文字を無理に使うよりも、半角文字をビットイメージで送るべきだったかもしれない。改良版ができれば、アスキーネットMSXなどで公開する予定だ。

プリンターの物理的なインターフェースであるセントロニクス社仕様の互換性はいいのだが、特殊記号や制御符号の互換性はほとんどない。同じ日本電気の製品でありながら、PC-PRシリーズとMNシリーズのように、異なるものがあるのは残念だ。

List MSX201.C

```
/*
 *      msx201.c : print MSX character code to PC-PR201 series
 *      (C) 1991 Ishikawa; free to use and copy without warranty
 *      on  6. Mar. 1991 by nao-i
 */
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#define const
#include "emc.h"
#include "printer.h"
#pragma nonrec
#define ESC       0x1b
#define DOTS_PER_COL    18

extern  int     errno;

/*
 *      print a file
 */
void    prFile(pFILE, tTabs)
FILE    *pFILE;
tiny    tTabs;
{
        static  char    ac80to85[6] =   {0xe8, 0xe9, 0xea, 0xeb, 0xed, 0xec};
        static  char    acRule[12] =    {0x90, 0x91, 0x92, 0x93, 0x8f, 0x96,
                                         0x95, 0x98, 0x99, 0x9a, 0x9b, 0xf0};
        static  char    acKIn[] =       {ESC, 'K', 0};
        static  char    acKOut[] =      {ESC, 'H', 0};
        static  char    acHira[] =      {ESC, '&', 0};
        static  char    acKata[] =      {ESC, '$', 0};
        static  char    acSet[] =       {ESC, 'H', 0};
        static  char    acRes[] =       "";
        int     iCode;
        tiny    tCol;
        char    acBuf[7];

        openprn();
        putsprn(acSet);
        errno = 0;
        tCol = 0;
        while ((iCode = fgetwc(pFILE)) != EOF) {
                sprintf(acBuf, "¥033F%04d", (int)tCol * DOTS_PER_COL);
                putsprn(acBuf);                         /* dot spacing  */
                if ((iCode & 0x8080) == 0x8080) {       /* Kanji        */
                        putsprn(acKIn);
                        putcprn((iCode >> 8) & 0x7f);
                        putcprn(iCode & 0x7f);
                        putsprn(acKOut);
                        tCol += 2;
                } else if (iCode == '¥n') {             /* line feed    */
                        putcprn(0x0d);
                        putcprn(0x0a);
                        tCol = 0;
                } else if (iCode == '¥t') {             /* tab          */
                        do {
                                putcprn(' ');
                        } while (++tCol % tTabs);
                } else if ((iCode & 0xff00) == 0) {     /* ASCII, Kana  */
                        putcprn(iCode);
                        tCol++;
                } else if ((iCode & 0xff00) == 0x8000) {
                        char    cCode;

                        switch ((cCode = (char)iCode) & 0xe0) {
                        case 0x00:                      /* Hiragana     */
                                if (cCode <= 5) {
                                        putcprn((int)ac80to85[cCode]);
                                } else {
                                        putsprn(acHira);
                                        putcprn(cCode + 0xa0);
                                        putsprn(acKata);
                                }
                                break;
                        case 0x40:                      /* 2 bytes grp  */
                                if (0x51 <= cCode && cCode <= 0x5c) {
                                /* rule */
                                        putcprn((int)acRule[cCode - 0x51]);
                                } else {
                                        int     iHan;

                                        iHan = msxtozen(iCode);
                                        putsprn(acKIn);
                                        putcprn((iHan >> 8) & 0x7f);
                                        putcprn(iHan & 0x7f);
                                        putsprn(acKOut);
                                        putcprn(0x0d);  /* CR           */
                                }
                                break;
                        case 0x60:                      /* Hiragana     */
                                putsprn(acHira);
                                putcprn(iCode + 0x60);
                                putsprn(acKata);
                        default:
                                errno = EILSEQ;
                                break;
                        }
                        tCol++;
                }
        }
        if (errno == EILSEQ) {
                fputs("Illegal code.¥n", stderr);
                errno = 0;
        }
        putsprn(acRes);
        closeprn();
}


int     main(argc, argv)
int     argc;
char    **argv;
{
        tiny            tTabs;
        static  char    acUsage[]
        = "Usage : msx201 [-1|-2] [-tn] filename ...¥n";

        tTabs = 8;
        while (--argc) {
                if (**++argv == '-') {                  /* option       */
                        int             iTabs;

                        switch (*(*argv + 1)) {
                        case '1':
                                isMSX1 = 1;
                                break;
                        case '2':
                                isMSX1 = 0;
                                break;
                        case 't':
                                if (2 <= (iTabs = atoi(*argv + 2))
                                 && iTabs <= 16) {
                                        tTabs = (tiny)iTabs;
                                } else {
                                        fprintf(stderr, "Bad tabs %d¥n",
                                         iTabs);
                                        exit(1);
                                }
                                break;
                        default:
                                fputs(acUsage, stderr);
                                exit(1);
                                break;
                        }
                } else {                                /* file name    */
                        FILE            *pFILE;

                        if ((pFILE = fopen(*argv, "r")) != NULL) {
                                prFile(pFILE, tTabs);
                        } else {
                                fprintf(stderr, "Can not open '%s'¥n",
                                 *argv);
                                exit(1);
                        }
                }
        }
        return 0;
}
```

Tools 徹底活用法

dmove2.com
mab Tools

今月はツールを７本も紹介してしまうのだ。ディスクを整理するのに役立つ〝dmove2.com〟と、ネットワークで人気のある〝mab Tools〟6本、すべてのプログラムがMSX-DOS2対応なのだ。どれも使えるツールばかりなので、MSX-DOS2を使っている人はぜひ手に入れておいてほしい。

dmove2

directory move2

これはファイルの順番を入れ替えるためのツールだ。ディスクを使っていると、いろいろなファイルがめちゃくちゃな順番で記録されてしまうことがよくある。また、そういうディスクに限って〝DIR〟コマンドでディレクトリーを取ると、見にくくてしょうがない。そんな経験があると思う。

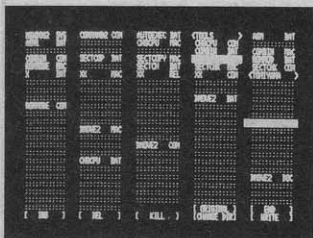
DOSのシステムディスクは最初に〝MSXDOS2.SYS〟、〝COMMAND2.COM〟があって、その次に拡張子〝.COM〟のファイルが並んでいる、というふうに整理されたものを使いたいよね。そういうときにこの〝dmove2〟を使うわけだ。

まず、カーソルキーを使って移動させたいファイルのところにカーソルを移動させスペースキーを押す。次にそのファイルをどこに移動させるか、を同じくスペースキーで決定する。これだけでファイルは移動するが、その情報はまだディスクには書き込まれていない。画面下部に〝WRITE〟と書かれている部分があり、そこにカーソルを移動させスペースキーを押すと実際に書き込まれるようになっている。つまり、〝WRITE〟を使ってディスクに書き込むのを忘れちゃうと、ファイルを移動させても元の状態に戻ってしまうわけ。

ディレクトリーは〝<>〟で囲まれているので、その部分を選択し〝CHGDIR〟で変更することができる。

便利なのが〝KILL〟のコマンドだ。整理していると必ず出てくるのがいらないファイル。そいつをかたっぱしから削除していけるわけだ。ただし、勢い余って必要なファイルも削除してしまうことも予想されるので、エディットをやり直す〝ORIGINAL〟のコマンドも用意した。〝WRITE〟コマンドを実行しないかぎり何度でもやり直せるから、安心して削除してくれ。

〝INS〟や〝DEL〟機能も用意しているので、テキストエディターのように挿入、削除を使って簡単にファイルの移動ができるぞ。

⬆こんなふうに、普通はファイルが詰めて記録されているのだ。

⬆これを自分の好きなように並べ替えることができるわけだ。

dmove2の起動方法

[書式]

```
dmove2 [<drive>]
```

[画面表示]

<>	ディレクトリー名
==	ボリューム名
:	ファイルがない
*	ファイル数が112に満たないサブディレクトリー

[コマンド]

INS	カーソルで選択した位置に空白を挿入し、以降のファイルをひとつずつ後ろにずらす
DEL	選択位置を削除し、以降のファイルを前に詰める
KILL	選択位置のファイルを削除する
CHGDIR	選択位置のディレクトリーに移動する
WRITE	画面に表示されているディレクトリー情報を、ディスクに書き込む
ORIGINAL	ディレクトリー情報を再ロードする
END	DMOVE2を終了する

ネットワークでファン急増中!!

mab Tools大公開

MSX-DOS2上で動作するツールを精力的に作っている馬淵さん。前回('91年2月号)に引き続き大量6本を紹介する。ないと困る、ってほどでもないんだけど、ディレクトリーまるごと削除するものや、機能が拡張されているCOPYコマンドなど、持っていると便利なものばかりだ。ぜひ使ってみてちょーだい。

UNIXライクな環境を

大形コンピューターなどで動作するOS(オペレーティングシステム)に〝UNIX〟というものがあるんだけど、mab ToolsはそのUNIXで用意されているものをMSXでも実現しよう、というコンセプトで作られたものなのだ。もちろんツールの名前も、UNIXのそれを意識して付けられている。むちゃくちゃ大げさにいっちゃうとMSXでUNIXを疑似体験できるわけだ。

じつは、6本のうちの〝which〟と〝what〟は、ほとんど使わないと思う。使わないとは思うんだけど、上記のUNIXライクな環境という意味からすればあながち不要なものでもない、ということになる。そういう意味の6本なのだ。

今回紹介するツールはTAKERUから発売される〝MSXマガジンプログラムサービス〟に収録されているんだけど、〝mab Tool〟は実行ファイル以外にもLSI-Cで書かれたソースファイルも収録している。そのソースファイルを改変したりすることは自由なんだけど、それを使用することによって発生したいかなる障害についても、作者、およびMSXマガジン編集部はその責を負いません。基本的に無保証、なので注意してください。

また、LSI-Cでコンパイルし、オリジナルのライブラリーをリンクしているので、MSX-Cでコンパイルするためにはかなりの変更が必要になると思います。

❖ rm —— remove files

rmはファイルやディレクトリーの削除を行なうプログラムです。ディレクトリーの下のファイルをまるごと削除したり、該当する各ファイルを本当に削除するかどうか、確認しながら削除することができます。なお、MSX-DOS2専用なので注意してください。

使い方は右の表を参考にしてください。ファイルネームは通常のDOSコマンドへの指定と同じように、ドライブ名、ディレクトリー名、ファイル名が複数指定できます。もちろんファイル名にはワイルドカードが使用可能です。

オプションの〝-d〟を指定すると、削除するファイル名を出力します。デバッグ用ですので、ふだん使用すると画面が乱れる場合もあります。デフォルトでは削除ファイル名は表示しません。同じくオプションの〝-i〟を指定すると、各ファイルを削除する前に、本当に削除して良いかどうか問い合わせてきます。ここで〝y〟または〝y〟から始まる行を入力すると、その ファイルを削除します。それ以外は削除せずに次の処理に移ります。

❖ ls —— list directory

lsはディレクトリのファイル一覧を表示(出力)するプログラムです。これもMSX-DOS2専用です。1行80文字を前提にしていますので、それ以外のモードでは表示が乱れる場合があるので注意してください。

起動方法は下の表のとおりです。ファイル名は通常のDOSコマンドへの指定と同じように、ドライブ名、ディレクトリー名、ファイル名が指定できます。ファイル名にはワイルドカードが使用可能です。

〝-l〟を指定すると、ファイル名だけでなく、日付、サイズ、属性などの種々のディレクトリー情報も出力します。各属性の意味についてはDOS2のマニュアルを参照してください。

〝-C〟を指定すると、強制的にマルチカラムで出力します。マルチカラムとは1行に収まる範囲内で、1行中に複数のファイル名を出力するという意味です。(実際には1行に5つまで)これに対しシングルカラムでは1行につき1ファイルしか出力しません。デフォルトでは画面表示の場合にはマルチカラムで出力します。リダイレクトなどにより出力先がファイルになった場合にはシングルカラムで出力します。また〝-1〟を指定すると、強制的にシングルカラムで出力します。

〝-F〟を指定すると、実行ファイルには〝*〟を、ディレクトリー名には〝¥〟を付加してマークします。また〝-R〟を指定すると、サブディレクトリー内のファイルも検索して出力します。

lsの起動方法

[書式]

ls [-abdflrstCFR1] [<pathname> ...]

[オプション]

- -a　不可視、システム属性のファイル名も出力する
- -b　ファイルのサイズを出力する
- -d　ファイルの日付を出力する
- -f　ソートしない
- -l　ロングフォーマットで出力する
- -r　逆順にソートする
- -s　ファイルのサイズでソートする
- -t　ファイルのタイムスタンプでソートする
- -C　強制的にマルチカラムで出力する
- -F　実行ファイル、ディレクトリーをマークする
- -R　サブディレクトリーを再帰的に検索する
- -1　強制的にシングルカラムで出力する

rmの起動方法

[書式]

rm [-adfir] <filename> ...

[オプション]

- -a　不可視・システム属性のファイルも削除対象とする
- -d　削除するファイル名を表示する(デバッグ用)
- -f　書き込み禁止属性のファイルも強制的に削除する
- -i　ファイルを削除してよいかどうか問い合わせる
- -r　ディレクトリーごとすべて削除する

❖ ecp —— expanded cp ——

オプションを意識しなければ、DOSのcopyコマンドと同じように使用できます。ecpは以前に掲載したbackup.comをより一般化したもので、単にコピーするだけでなく、タイムスタンプの比較やアーカイブビットのチェックなどで選択的にファイルをコピーすることもできます。

また、xcopyのようにサブディレクトリーごとコピーすることもできます。機能的にはxcopyにタイムスタンプ比較を追加したものと言えるでしょう。なお、DOS2専用ですので、DOS1では動作しません。

コピー元、コピー先ともに、ファイル名にはドライブ、ディレクトリー、ファイル名を指定することができます。また、コピー先のファイル名を指定することができるので、リネームしながらコピーすることもできます。

コピー元ファイル名は複数指定することもできます。

(例)A＞ecp ＊.c ＊.h b:¥ecp

この例では、カレントドライブ、カレントディレクトリーの〝＊.c〃、〝＊.h〃、にマッチするファイルを、Bドライブのecpという名前のディレクトリーにコピーします。コピー先ファイル名はひとつしか指定できません。

ecpはECPOPTという環境変数をサポートしています。環境変数にはecpに与えるオプション群を設定しておきます。

(例)A＞set ecpopt=-dv

ecpは起動されると、まず環境変数ECPOPTに指定されたオプションを読み込み、次にコマンドラインのオプションを読み込みます。従って最終的にはコマンドラインから与えられたオプションのほうが優先されることになります。

ecpの起動方法

[書式]

```
ecp [-?adfhirstvw] <コピー元ファイル名>...
<コピー先ファイル名>
```

[オプション]

- -? 簡単なヘルプメッセージを出力する
- -a アーカイブ属性をチェックしてコピーする
- -d コピー中のファイル名を表示する
- -f 書き込み禁止属性のファイルにも強制的に上書きする
- -h 不可視属性のファイルもコピー対象とする
- -i コピーするかどうか問い合わせる
- -r サブディレクトリー内のファイルも再帰的にコピーする
- -s システム属性のファイルもコピー対象とする
- -t タイムスタンプを比較してコピーする
- -v ディスクの書き込みベリファイをｏｎにする
- -w コピー開始前にプロンプトを出力しキー入力を待つ

[環境変数]

ECPOPT　ecpに与えるオプション群を設定する

❖ chmod —— change file mode ——

chmodはファイルの属性の変更を行ないます。DOS2専用です。

MSX-DOS2のattribコマンドでは不可視属性と書き込み禁止属性しか変更できませんが、chmodではアーカイブ属性、システム属性も操作することができます。

オプションはスイッチキャラクター〝-〃(マイナス)のあとに続けて指定します。必ずファイルネームの前に指定してください。また、オプションの大文字、小文字は厳密に区別されるので十分注意してください。

〝-R〃を指定すると、サブディレクトリー内のファイルも検索し、それらの中でマッチするファイルも属性変更の対象に含めます。

属性を指定する〝a〃、〝h〃、〝o〃、〝r〃、〝s〃は、属性のセットを意味する〝＋〃(プラス)、または属性のリセットを意味する〝-〃(マイナス)のあとに続けて指定します。必ずファイルネームの前に指定してください。属性の大文字、小文字も厳密に区別されます。たとえば、書き込み禁止属性をリセットする場合に〝-R〃と大文字で指定すると、再帰検索のオプションと見なされますので、使用する際は十分注意してください。

〝o〃と〝r〃はまったく同じものです。それから属性は一度に複数指定することもできます。

chmodの起動方法

[書式]

```
chmod [-R] {+|-}ahors <filename> ...
```

[オプション]

-R　サブディレクトリー内のファイルも属性変更の対象とする

[属性指定]

- ＋ 以降に続いて指定された属性をセット
- － 以降に続いて指定された属性をリセット

[属性]

- a アーカイブ属性
- h 不可視属性
- o 書き込み禁止属性(rとまったく同じ)
- r 書き込み禁止属性(oとまったく同じ)
- s システム属性

❖ what

UNIXで用意されているwhatコマンドもどき。DOS2専用です。

正確にいうと、whatはファイル中の〝@(#)″から始まる文字列を表示するプログラム、ということになります。UNIXではシステムが自動的に〝@(#)″から始まる文字列(内容はプログラムのバージョン、製作日時、制作者名など)をファイルに埋め込むようになっているため、こういうwhatコマンドが有効になるわけです。

MSX-DOS2ではそういったファイル管理環境がないので、人の手で〝@(#)″を埋め込んだファイルでないとwhatできないことになります。そういう意味で、ほとんど使うことがないツールといっていいでしょう。最初で述べたように、UNIXライクな環境をMSXで実現するという意味では、それなりに有効なツールなんですけどね。

whatの起動方法

［書式］

```
what <filename>...
```

❖ which

UNIXで用意されているwhichコマンドもどき。MSX-DOS2専用です。

whichは実際にどのコマンドが実行されるのかを知らせるプログラムのこと。たとえば、Aドライブの〝TOOL″というディレクトリーの中に〝AB.COM″という名前のコマンドがある場合、

WHICH AB

というふうにコマンドライン上から入力すると、

A:¥TOOL¥AB.COM

と表示される、ただそれだけのツールです。同じ名前のコマンドが複数存在する場合に、便利といえば便利かも。

まずカレントディレクトリーを、次にコマンド実行パスを検索して、そのコマンドが存在するドライブ、ディレクトリーを表示します。該当するコマンドがない場合には何も表示しません。

whichの起動方法

［書式］

```
which <filename>...
```

いろんなツールを募集中だ

このコーナーでは読者のみなさんのプログラムを募集しています。DOSの外部コマンドに限らず、どんなBASICのプログラムでもかまいません。とにかくちょっと便利なツールができたら、右のあて先まで送ってください。採用分には、当社規定のプログラム料をお支払いいたします。

最近グラフィックツールがよく送られてくるんだけど、これだけは審査基準が厳しいことを注意しておきます。だって『DD倶楽部』(T&Eソフト)や『グラフサウルス』(BIT2)という優れたツールがすでにあるんだし、グラフィックツールって誰でも一度は作るものでしょ？　よっぽどすごいものじゃないかぎり、必要とはされないんじゃないでしょうか？

その点を考えてみれば、審査基準が厳しくなるのは必然、と考えてもらったほうがいいでしょう。まあ、すごい機能がひとつでも搭載されていれば、考えなくはないですけどね。

なお、投稿の際は、プログラムをディスクにセーブし、住所、氏名、年齢、電話番号などを明記してください。また、詳しいドキュメントファイル(操作説明書)なども添付していただけるとなにかと都合いいです。また、〝こんなツールがほしい″といったご意見もお待ちしています。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
Tools募集係

こんなにPDSがあるのだ

```
 No. File Name          Type Kind  Author  YY/MM/DD  Bytes Access
-------------------------------------------------------------------
1Ø47 what.ish              T UTL  msxØ15Ø8 91/Ø1/31    954Ø    28
     Desc: DOS2_ST:what プログラムのバージョン管理 DOS2専用
1Ø46 pcmplsrc.ish          T MSIC msxØ5186 91/Ø1/3Ø   27663    12
     Desc: PCMPLAY v1.ØØ ソースファイル
1Ø45 pcmplay2.ish          T MSIC msxØ5186 91/Ø1/3Ø   12687    31
     Desc: PCMPLAY v1.ØØ MSX-DOS2専用 MSX2/2+/turboRでPCM再生
1Ø44 pcmplay1.ish          T MSIC msxØ5186 91/Ø1/3Ø   14978    26
     Desc: PCMPLAY v1.ØØ MSX-DOS用    MSX2/2+/turboRでPCM再生
1Ø43 rm.ish                T UTL  msxØ15Ø8 91/Ø1/27   17Ø98    28
     Desc: DOS2_ST:rm ファイル、ディレクトリの削除 DOS2専用
1Ø42 UG4.ish               T MSIC msxØ5Ø48 91/Ø1/26   1742Ø    31
     Desc: "At The Biginning Of The 1991" for MSX-MUSIC
1Ø41 ecp.ish               T UTL  msxØ15Ø8 91/Ø1/24   22344    37
     Desc: DOS2_ST:ecp ファイルのコピー DOS2専用
1Ø39 lhapmsx.ish           T FICV msxØ3112 91/Ø1/23    7638    34
     Desc: LHA.COM ニ MSX-DOS/2ﾖｳﾉ ﾊﾟｯﾁｦ ｱﾃﾏｽ。(Bug-fix)
1Ø38 ls.ish                T UTL  msxØ15Ø8 91/Ø1/23   21942    42
     Desc: DOS2_ST:ls 拡張dirコマンド DOS2専用
1Ø37 chmod.ish             T UTL  msxØ15Ø8 91/Ø1/2Ø   15852    38
     Desc: DOS2_ST:chmod ファイル属性の変更 DOS2専用
1Ø36 1575sc85.ish          T GRPH msxØ1755 91/Ø1/2Ø   15286    29
     Desc: ｽｸﾘｰﾝ8で自然画を表示する1575sc84の改良判(ish+ark)
1Ø35 raycg.ish             T GRPH msxØ1755 91/Ø1/15  1Ø4826    4Ø
     Desc: レイトレーシングで描いたＣＧです。(ish+ark)
1Ø34 CHGCPU.ISH            T DA   msxØ3151 91/Ø1/13    1455    3Ø
     Desc: TurboR専用 HALNOTE/MSXVIEW上でZ8Ø/R8ØØを切り替える
```

ツールの手に入れかた

今回紹介した7本のツールは、TAKERUから発売中のMSXマガジン'91年5月号プログラムサービスに収録されています。

¥DMOVE2
¥LS
¥RM
¥ECP
¥CHMOD
¥WHAT
¥WHICH

以上、7つのディレクトリーが用意されていて、それぞれにプログラムが収録されています。

まず最初に拡張子が〝.COM″になっている実行形式のプログラムを、MSX−DOS7のシステムが入っているディスクにコピーしてから使用するようにしてください。そのほかのファイルは、とりあえずコピーする必要はありません。なお、dmove2に関しては、作者の都合でソースファイルを収録していません。

DTMFを利用しよう(PART2)

ハードウェア事始め

関 鷹志

先月のDTMFのお勉強編に引き続き、今月はそれを実際に発展させて利用してみましょう。回路自体は簡単なものなので、製作はそれほど難しくないはず。例によって、ジョイスティックポートを利用しています。

ワープロを買いました

ついにノートブックタイプのワープロを購入してしまいました。プライベートでいろいろと忙しくなってしまったため、必要に迫られて買ったわけですが、これがなかなかのものです。ちなみに、私は変態配列として恐れられている○指シフトの愛好者であるということは、知る人ぞ知る紛れもない事実です。

テクニカルライターの仕事を始めて7年目、ワープロ入稿を開始して6年目の快挙です。これで、ネットワーク通信(あえて、パソコン通信とは呼びません)を利用した電子メールを活用すれば、全国どこででも仕事ができるというものです。24時間体制で原稿をせっせと書くことも可能だという恐ろしい話もチラホラ聞こえてきますが、どうなることやら……。

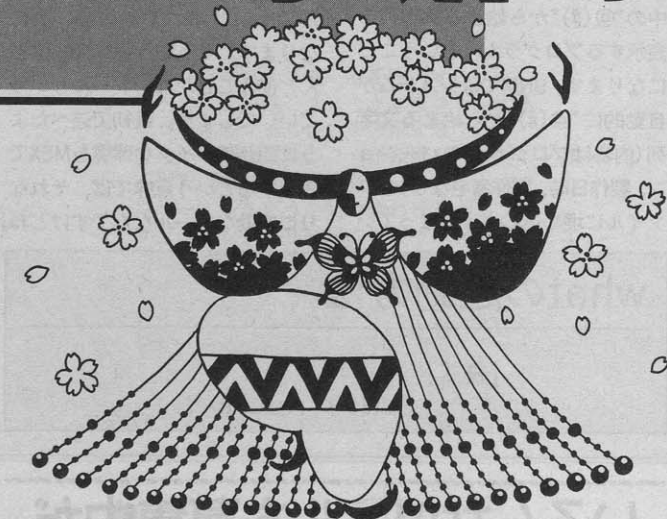
さて、前回はDTMF信号とは何ぞやという基礎知識を身につけてもらい、MSX単体だけでソフトウェアでDTMF信号を作ってみました。DTMF信号の独特の音はこれでしっかりと耳馴染みになってもらったところで、今回は、そのDTMF信号の活用方法を紹介します。

DTMF信号を作るのは、先月紹介したことからもわかるように、MSXではわりと簡単なことです。先月は内蔵のPSGを利用したわけですが、FM音源やPCM音源など自分のマシンにある機能を利用することももちろん可能です。ところが、DTMF信号を受信して、それを識別するのはそんなに簡単には実現できません。

たしかに、ソフトウェアだけでも実現できないことはありません。事実、最近はこういった技術を、デジタルシグナルプロセッシング(DSP)と呼び、さまざまな分野で利用されています。それ専用のチップも市販されています。

しかし、DTMF信号を受信して、それを利用する用途に限定するならば、専用LSIを利用したほうが簡単に、てっとり早く実現できてしまいます。それに、なにせハードウェア事始めと銘打っている都合上、ソフトウェアだけで簡単に実現できてしまっては何のためにやっているかわからないという声もチラホラ……。

専用LSIで楽をする

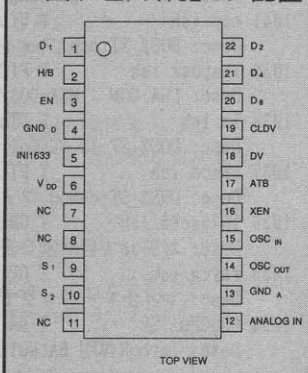
今回利用するICは、標準DTMFレシーバーLSIのLR4102です。これはシャープ製のCMOS-LSIで、5V(ボルト)単一電源(5V±5パーセント)で動作するように作られています。ちなみにLR4101Dという使用電源電圧が、12V(12V±10パーセント)になっただけで、ほかの動作はまったく同一な製品もあります。パッケージは、22ピンのDIPになっています。ピン間隔は0.1インチ(2.54ミリ)なので、ふつうの穴あきユニバーサル基板で簡単に製作できます。

これらのLSIは、少ない外付け部品でDTMFレシーバー回路を簡単に作ることができてしまいます。基本的な外付け部品は、水晶発振子1個、コンデンサー2本、そして抵抗器1本だけなのですから。

ピン配置は図1のとおりです。1個のLSIの中にデジタル回路もアナログ回路も含まれています。ブロックダイアグラムを調べてみると、これ1個でDTMF信号をデコードする機能のほとんどを持っていることがよくわかります。詳しい動作はさておき、まずは各ピンの機能を紹介していきましょう。なお、使用電源電圧をVDDとすると、LSIに与えるデジタル信号のHレベルは0.7×VDD〜VDDの間の電圧、Lレベルは0〜0.3×VDDの間の電圧である必要があります。また、各デジタル信号の出力電圧は、電流を1mA(ミリアンペア)取り出した条件で、HレベルでVDD−0.5〜VDDの間の電圧が、Lレベルで0〜0.5Vの間の電圧が保証されています。

1番ピンはD1、22番ピンはD2、21番ピンはD4、20番ピンはD8端子です。これらのピンは、デジタル信号の出力端子で、3番ピンのEN端子がHレベルのときに、2番ピンのH/B端子の状態によって、受信したDTMF信号に対応したデジタルコードを出力します。DTMF信号が入力されてから、20〜40mS(ミリセカンド)後に確定して出力されます。なお、H/B端子がHレベルの場合は16進コードが、Lレベルの場合は2オブ8バイナリコードが出力されることになります。

4番ピンはデジタル系のGND_D

■図1 LR4102ピン配置

イラスト/三崎昌子

端子です。13番ピンはアナログ系のGND$_A$端子です。IC内部では、アナログ回路部分とデジタル回路部分に分離されています。これはアナログ回路がデジタル回路によって、ノイズの影響を受けやすいためにそれを防ぐようにしているのです。このふたつのピンは外部で接続して使います。

5番ピンはIN1633端子です。この端子をHレベルにすると、DTMF信号のうち、1633Hz(ヘルツ)を含んだ信号を検出しなくなります。つまり、A～Dの特殊コードが受信できなくなるわけです。通常はLレベルに保っておきます。

6番ピンはVDD端子です。6番ピンと4、13番ピン間に5V±5パーセントの電圧を与えてやります。また、ノイズの影響を減らすために、0.1μF(マイクロファラッド)程度のコンデンサーを並列に接続して使用します。

7、8、そして11番ピンはNC端子です。NCとは、No Connectionの略で、どこにも接続しません。場合によっては、NCと銘打っていても、IC内部では接続がなされていることがあります。ICのテストモード用にメーカー内で用いていることがあることもあるので、うかつな接続をするとヘンな動作をするかもしれません。NC端子は、どこにも接続しないようにしてください。

9番ピンはS1端子です。10番ピンはS2端子です。これらは、IC内部のアナログ回路を安定に動作させるための内部バイアス端子です。これらの端子とGND$_A$端子の間に0.01μFのコンデンサーを入れて使用します。

12番ピンはANALOG IN端子です。この端子とGND$_A$端子間にDTMF信号を与えてやります。電源電圧より低い信号源の場合は、直接接続ができます。もし入力電圧が電源電圧よりも高いような場合は、0.01μF程度のコンデンサーが必要です。

14番ピンはOSC OUT、15番ピンはOSC IN端子です。この端子の間に3.579545MHzの水晶発振子と10MΩ(メグオーム)の抵抗器を並列に入れてやることにより、内部の動作基準信号回路が動作します。17番ピンのATB端子には、IC内部で8分の1分周された基準信号が出力されます。なお、16番ピンのXEN端子をHレベルに保っておかないと、発振回路そのものが動作しないので、注意が必要です。

18番ピンはDV端子です。DTMF信号を受信して、IC内部で識別完了後にD1～D8端子が確定してから7μS(マイクロセカンド)後にHレベルになります。DTMF信号の入力がなくなってから、40～50mS後にLレベルに戻ります。19番ピンのCLRDV端子を、LレベルからHレベルにしてから最大1μS後でも、DV端子はHレベルからLレベルに戻ります。つまり、DV端子がHレベルである間のD1～D8端子の状態は入力のDTMF信号の状態に対応しているということになります。DV端子とCLRDV端子をうまく使えば、データをハンドシェーク形式で受け渡しすることができます。

LSI以外の部品

その他の部品には、特殊なものはありません。動作の基準信号を作る水晶発振子は、3.579545MHzです。これは、カラーテレビのバースト信号発生用として作られているものが利用できます。ちなみに、MSX2+までのCPUの基準クロックの周波数と同じ値です。外形はどんなものでも構いません。

抵抗器は、水晶発振子と並列に接続するものです。発振回路を安定に動作させるためのフィードバック用として用いています。値は10MΩ±10パーセントです。電力は4分の1ワットもしくは8分の1ワットがよいでしょう。抵抗器の値はカラーコードで表現されています。この場合は茶黒青金です。

S1端子とS2端子に接続するコンデンサーは、ICのデータシートによると0.01μF±20パーセントと指定されています。コンデンサーの種類としては、マイラーコンデンサー、もしくはポリプロピレンコンデンサーが適当です。コンデンサーの表記は、103J、もしくは103Kとなっているはずです。コンデンサーの最後のアルファベットは誤差を示しています。Jが±5パーセント、Kが±10パーセントとなっています。なお、通常のセラミックコンデンサーは容量の誤差が大きすぎるため、この部分に用いる場合は不適当です。

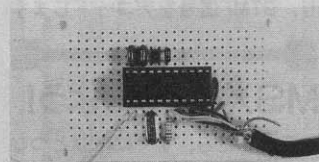
電源端子間に接続するコンデンサーはお馴染みの積層セラミックコンデンサーの0.1μF(104と表記)を使うことをお勧めします。

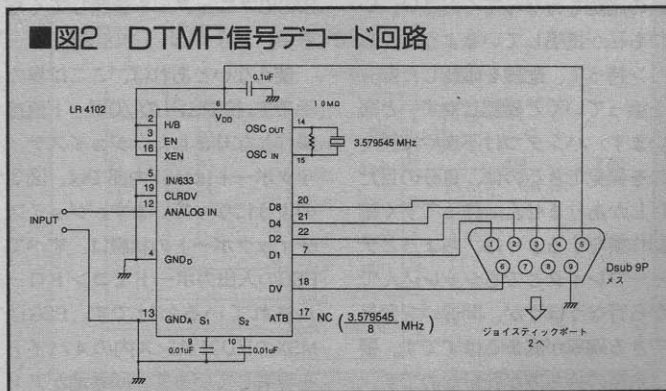
MSX本体とは、ジョイスティックポートと接続して使用します。そのために、ケーブル付きコネクターを用います。これは、MSXジョイスティック用とか、アタリ仕様などと銘打たれて市販されているものです。コネクターのピン番号とケーブルの色分けは統一されていないので、各自で調べる必要があります。販売店によっては、色分けとピン番号の対応表を付けて売っていることもあります。なお、必ず9ピンすべてが接続されていることを確認してから購入してください。これがどうしても入手できない場合は、DSUB9ピンと呼ばれるコネクターのメスを流用してください。この場合は、ケーブルは自分で接続することになります。7～9芯程度の多芯ケーブルも入手しておいてください。

回路図は、意外に簡単!

LSIの中に回路のほとんどを含んでいるおかげで、回路図はとてもあっさりしたものになっています。水晶発振子と抵抗器は、14番ピンのOSC OUT端子と、15番ピンのOSC IN端子の間に接続します。これだけで、正確な発振回路として動作してくれます。この間の配線は、なるべく最短距離になるように、部品配置をしっかりと考えてから行なうようにしてください。

9番ピンのS1端子と13番ピンのGND$_A$端子間、および10番ピンのS2端子と13番ピンのGND$_A$端子間にそれぞれ0.01μFのコンデンサーを接続します。この部分は内部のアナログ回路を安定動作させるためのものなので、最短距離で接続できるように部品配置を心がけてください。

LSIからの出力コードは16進コードで、A～Dのコードを受信動作可能に設定します。2番ピンのH/B端子と3番ピンのEN端子と、

↑このように部品点数が少なくて、基板上にコンパクトにまとまっています。

■図2 DTMF信号デコード回路

16番ピンのXEN端子は、6番ピンのVDDと接続します。また5番ピンのIN1633端子と19番ピンのCLRDV端子は、4番ピンのGND$_D$端子と接続します。

また、電源供給のために、ジョイスティックポートの5番ピンの+5V端子はLSIのVDD端子である6番ピンと、ジョイスティックポートの9番ピンのGND端子は、LSIのGND$_A$端子(13番ピン)とGND$_D$端子(4番ピン)と接続します。

電源電圧が安定に与えられるように、VDD端子とGND端子間には、0.1μFのコンデンサーを接続します。これもなるべく短い距離で配線するようにしてください。

コード出力は、ジョイスティックポートの各端子と接続しています。1番ピンのD1、22番ピンのD2、21番ピンのD4、20番ピンのD8は順にジョイスティックポートの1、2、3、4番ピンに接続されます。また、D1～D8が確定していることを示す18番ピンのDV端子は、6番ピンのTRGA端子と接続します。

DTMF信号の入力端子は、LSIの12番ピンのANALOG IN端子です。12番ピンと13番ピンのGND$_A$端子の間に信号を与えてやることにより、DTMF信号をデコードします。

MSXと接続しよう!

完成したら、すぐにMSXとつないで動作を確認してみたいのが人情です。しかし必ずその前に、回路の確認を行なってください。いつも私が提唱しているように、赤ペン持って、配線を確認した部分を塗っていくと確認しやすいと思います。ハンダづけ不良や接続ミスを発見できるのは、自分の目だけしかありません。作ってすぐ確認作業をするよりは、ちょっとティーブレイクとでもシャレ込んでから行なうほうが、間違いを発見できる確率が高まるはずです。要は余裕の持ち方が肝腎なのです。

確認が済んだら、MSXと接続するわけです。MSXにはふたつのジョイスティックポートがあります。どちらを使ってもよいように思えますが、今回はソフトウェアの都合で必ず2番目の方へ接続します。

また、動作確認のためには、もう1台のMSXもしくは、コラムで紹介しているようなDTMF信号発振回路が必要です。これらからのDTMF信号出力は、今回製作した回路のINPUTに接続します。

たんにMSXと接続するだけでは、何もできません。ジョイスティックポートからの情報を読み取るためソフトウェアが必要なのです。

掟破りのソフトウェア?

ジョイスティックポートをサポートしているBASICのコマンドには、STICK、STRIG、PAD、PDLがあります。なお一部は、turbo Rでは削除の憂き目にあっています。しかし、これらのコマンドは今回用いていません。理由は簡単です。BASICにおけるジョイスティックポートは、あくまでもジョイスティックやパドルなどの入力装置を接続することしか想定していないからです。

STICK関数を例にとってみると、同時入力はふたつまでしか対応していません。ジョイスティックを倒した方向に対応して、8方向、倒していない状態を含めても9通りの値しかサポートしていないのです。詳しくは、各自の手持ちのBASICマニュアルを参照してください。

使えないとあれば、ここは奥の手です。掟やぶりのI/Oポート直接操作となりました。ジョイスティックポートはMSX内部では、図3のようになっています。ジョイスティックポートの状態は、すべてPSGの入出力ポートでコントロールされているわけです。PSGはMSXのI/Oアドレス内の4バイトを専有しています。A0番地がアドレス指定用、A1番地がデータ書き込み用、A2番地がデータ読み取り用、そしてA3番地は未使用となっています。

PSGには全部で16個の内部レジスターがあります。このレジスターの大半は音を出すための設定用です。このレジスターの直接操作を行なうためには、SOUND命令なるものが用意されているのですが、これは今回使用しません。

アクセスしなければいけないレジスターは、#14と#15のふたつです。これらの利用状況は図5のようになっています。これから推察すると、#15に10000000B(バイナリーコード)を出力すれば、#14にジョイスティックポート1の状態が現われるように思えます。ところが、実際にBASICでこれを行なってみると、まったく読み取ることができないのです。これは内部の割り込み動作に関連して、#15のビット6が0になってくれず、常に1になってしまうためです。つまり、ジョイスティックポート2の状態ならば読めるということなのです。

そういうわけで、ジョイスティックポート2に接続して使用しているわけです。プログラムはリストのとおりです。#14のビット5が1のときに、ビット0～3のデータは受信データに対応した値になっています。プログラムでは、コードに対応した文字を画面に出力するだけです。簡単なプログラムなので、自分でいろいろと手を加えて用途に応じて対応させてみてください。

さまざまな応用方法

DTMF受信回路の利用方法はさまざまです。リモコン的な使い方が中心になると思いますが、実際にプッシュホンで何番にかけたかを知ることもできます。市販のテレホン録音アダプター(電話機とモジュラーコードの途中に入れるタイプ)を利用すれば、プッシュホンからのDTMF信号を簡単に、しかも合法的に入力することができます。

また、実用にはならないかもしれませんが、空間を伝わるDTMF信号を受信して、ラジコン的な使い方も考えることができます。この回路の入力信号は、いわゆるライン入力レベルなので、直前にマイクアンプ回路やマイクが必要です。市販キットを利用すると楽にできるでしょう。カホ無線のエレホビーキットのNT-5などを使うと確実だと思います。

ハイファイビデオデッキのノーマル音声トラックにDTMF信号を記録しておけば、ビデオを見ながら、特殊効果を得ることも可能でしょう。アフレコ機能を利用してDTMF信号は入力します。その場合はMSXでリレーコントロールなどもしなければならないかもしれません。以前紹介したPPIボードを利用したり、プリンターポートを利用すれば、それも可能です。プリンターポートの詳しい活用方法は、また機会を改めて紹介する予定です。

アマチュア無線をやっている人ならば、無線機を利用することもできるでしょう。最近のハンディトランシーバーにはオプションのDTMF発振回路が用意されているので、これと組み合わせて使えば、遠距離リモコンとして使えるはずです。実際にアマチュア無線の世界では、これが頻繁に利用されています。山の上にある無線中継局(これをレピーター局と呼びます)のコントロールは、普通ならば山に登らないとできません。しかし、実際にはDTMF信号によってコントロールされています。

DTMF信号をうまく活用できるかどうかはあなたのアイデア次第です。おもしろい用途が見つかったら、ぜひ編集部の私あてにこっそり教えてください。いいものは、今後取り上げていくつもりです。

■リスト

```
100 'DTMF Recieve
110 'by Taka.S
200 CLS
210 OUT &HA0,15:OUT &HA1,&B11000000
220 LOCATE 10,10:PRINT DT$
230 OUT &HA0,14:A=INP(&HA2)
240 DV=A AND &B00010000
250 IF DV=0 THEN DT$=" ":GOTO 220
260 DA=A AND &B00001111
270 IF DA=0 THEN DT$="D"
280 IF DA=1 THEN DT$="1"
290 IF DA=2 THEN DT$="2"
300 IF DA=3 THEN DT$="3"
310 IF DA=4 THEN DT$="4"
320 IF DA=5 THEN DT$="5"
330 IF DA=6 THEN DT$="6"
340 IF DA=7 THEN DT$="7"
350 IF DA=8 THEN DT$="8"
360 IF DA=9 THEN DT$="9"
370 IF DA=10 THEN DT$="0"
380 IF DA=11 THEN DT$="*"
390 IF DA=12 THEN DT$="#"
400 IF DA=13 THEN DT$="A"
410 IF DA=14 THEN DT$="B"
420 IF DA=15 THEN DT$="C"
430 GOTO 220
```

コラム 専用LSIを使ってみよう

DTMF信号は、MSX内部のPSGを利用すれば比較的簡単に作れることは、先月紹介したとおりです。同時に異なる3つのトーン信号を生成できるPSGにとっては、BASICプログラムで簡単に作ることができるのは、当たり前と言えば当たり前です。しかしMSXを使わないでDTMF信号を作りたい場合もあると思います。そういった場合は、専用のLSIを使えば簡単に実現することができます。

シャープのLR4087は、CMOSプロセスで作られたLSIで、数あるDTMF信号発振回路用のLSIの中ではかなり入手しやすい部類のものです。外付け部品がとても少ないので、製作も楽にできます。

パッケージは16ピンのDIPで、使用可能電源電圧は3.5～10.0Vと大変広いので、とても扱いやすくなっています。使用する水晶発振子は、3.579545MHzのカラーバースト信号用なので、どこでも簡単に入手できます。

LSI内部のブロックダイヤグラムは図のとおりで、水晶発振回路、キーマトリックススキャン回路、正弦波変換回路、ドライブ回路などから成り立っています。

各入力端子はプルアップ抵抗、もしくはプルダウン抵抗が内部接続されているため、未使用端子は、未接続の状態で使用できるためとても便利です。また、水晶発振回路にはフィードバック抵抗が内蔵されているため、水晶を接続するだけで利用できるようになっています。

回路図を見てわかるとおり、実際の製作に当たって面倒な部分と言えば、キーマトリックスの部分だけでしょう。電話機用のキーマトリックスユニットと水晶とLSIがセットになって市販されているものもあるので、場合によってはそういうものを利用すると製作が楽にできます。ただし、拡張用の電話機では未使用のA、B、C、Dの4文字分のキーは用意されていないので注意が必要です。

消費電流は、キーを押していない状態、つまりDTMF信号を発振していないときで平均0.5μA（電源電圧10Vの場合）、動作時でも平均5mA程度と少なめなので、電池駆動する際は電源スイッチを省略してもよいでしょう。

ほかのロジック回路と組み合わせて使う場合は、ロジックICの種類によって電源電圧を決定してください。たとえば、TTLを用いる場合は5V、74HCシリーズのCMOSの場合は3.5～6V、4000＆4500シリーズのCMOSの場合は3.5～10Vといったぐあいです。

電話機で見慣れてきたキーボード

モモンガオペレーション
MOMONGA OPERATION
ハカセ
せつな
トリコ
ロドリゲス
ハンゾ
水口幸広
カッカッカッ
ハイ
う、うう…
ステキ…ステキすぎるわ！
詩集 リルケ
ハニー きみはつみなレディーさ
華御素長屋
あーバカバカ そこはそーぢゃねーよーっ
だーッ
ポクポクポク
ちーん
あなたはしんじゃいました
だからいったろー ジジーっ レベル35以上ぢゃねーと プリンスホテルはムリなんだよっっ!!
せいぜーベイグリッジがいートコだぜ
うくくくく
うるさーい 何じゃこんなクソゲー
覚えてろーっ
バカヤロー
なんなんだよ あのジジーはよ
みんなー お茶よー!!
わぁ
おースゲー シュークリームかよーっ スゲー
どお？ロドリゲス
とーってもおいしーわ せつならゃん このゲンマイ茶
ムシャムシャ
フ…ナイスな香りが オレをまどわすぜ…
ヘイハニー！オレにもホットなヤツをくれないか
ハンゾー でもこれでおしまいよ
玄米茶

今月の『わくわくC体験』は、作者急病のため休載致します。

どりゃあああああ!
ゴオオ
オオオオオ
バゴン
何っ
モンスター
ガハハ! こっちにきなっ カーイがってやるぜ
ぐおーー! はなせ〜〜っ
どーしたんじゃ! トリフ
ひ…引っぱられるー
うぐぐ…な、なんてぇちからじゃっっ!!
だーー
ズルズル
こら! おまえらも手伝わんかーーっ
だーー
うぐぐ
ズル
ズルッ
キャー
ドスン!
ぐわ!
キャン
いててて…くっそ〜〜
な…なんじゃここわ〜
モンスター
グハハ! デンジャラスワールドによーーーこそ!
モンスター
ここにきたイジョー いきてはカエさんっ!! たっぷりとジゴクのタルタルソースをアジわえーー!
あんだとてめ〜〜
うわーーん!
オル〜
どーしたんです ハンゾーさん… うかない カオして…
フ…
今度ばかりはこのオレも人間てのがつくづくわからなくなっちまったのさ….
モンスター
モノども かかれーー
げげェ
ドドド
テミタ
キーーーッ!

さーのよいよい

水口幸広先生に励ましのおたよりを書こう。あて先は、MSXマガジン編集部気付『MOMONGA・OPERATION』係まで。

PROGRAM HOUSE
プログラムハウス

ソフトウェアコンテスト Software Contest

今月の2席入選作品は、はるばるブラジルから応募してくれたサッカーゲームだ。製作に1年以上かけた、というだけあってなかなかの完成度。かなり本格的な作りになっているので、遊びごたえも十分だ。

第2席入選作品 賞金30万円
本場BRASILのサッカーゲーム
BRASIL/槌永浩三 MSX2 VRAM128K

今月紹介する作品はなんと、ブラジルからの応募作品なのだ。

いわゆる普通のサッカーゲームなんだけど、対戦モードがあるし、チームエディットもできるし、球場の選択、ルール、フォーメーションの設定などもできる。
また、スライディングアタックやオーバーヘッドキックなどの高度な技も再現されているのだ。

まず、タイトルでは1プレーヤー、2プレーヤー、ペナルティー戦の3つのモードが表示される。方向キーでモードを選択しよう。

ジョイスティックの操作方法などは右ページを参考にしてほしい。プレーヤーが操作している選手には〝A〟や〝B〟のマークが付いているんだけど、この表示を消したいときは[F4]または[F5]キーを押そう。

⬆対戦モードやペナルティー戦モードが用意されているのだ。

また、試合中[F2]を押すと途中結果も表示されるぞ。

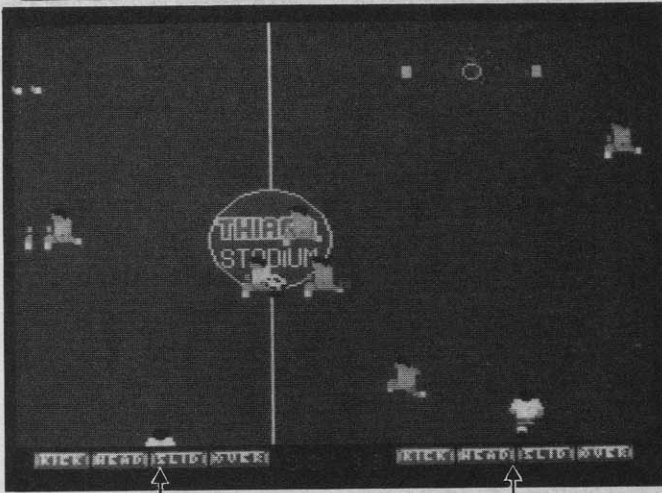
試合が終了すると、シュートの数などの結果が表示され、1プレーヤーモードのときはパスワードも表示される。これを控えておけばすぐに続きをプレーすることができる。パスワードは方向キーを使って入力してくれ。

2プレーヤーで遊ぼうぜ

	プレーヤーA	プレーヤーB
方向	⬆ ⬅ ➡ ⬇	E S F X
A	RET	CTRL
B	SELECT	GRAPH

⬆キーボードでの操作は上のとおり。ジョイスティックにも対応している。

今回紹介した作品は4月8日にTAKERUから発売される、「MSXマガジンプログラムサービス」に収録されます。興味のある人は買って遊んでみてください。

基本的なキー操作を覚えよう

プレーヤーBのコマンドモード
トリガーBを押してKICK(シュート)、HEAD(ヘディング)、SLID(スライディングアタック)、OVER(オーバーヘッドキック)のコマンドを選択し、トリガーAでコマンドを実行する。

プレーヤーAのコマンドモード
画面左側がプレーヤーBのコマンド、右側がプレーヤーAのコマンドになっているが、ドリブルなどのあとは、自動的にKICKのモードに変わるようになっているので注意してくれ。

フォーメーション選択だ

```
シフト セレクト
PLAYER A
2-5-3
3-4-3
4-3-3
4-4-2
5-3-2
```

⬆F1(プレーヤーB)、F3(プレーヤーA)でフォワード、ミッドフィルダー、ディフェンスの人数を変更するフォーメーション選択モードに入る。

チームエディットもできる

カーブ	カーブの曲がる量
ジャンプ	ジャンプ力
パワー	シュート力
加速度	ドリブルの加速度
反則	反則度
スピード	移動スピード
スタミナ	スタミナ
ユニフォーム	ユニフォームの種類

⬆これが変更できるチームのパラメーターだ。チームネームも変更できるぞ。

選手を思うままに操れ!!

ドリブル	方向キーで選手を操作し、ボールを進めることができる。方向キーを押しっぱなしにしてドリブルをすると、だんだんボールが加速され扱いにくくなるので注意しよう。トントン、といった小刻みな操作が有効だ。
シュート	プレーヤーの前にボールを置き、トリガーAを押すことでシュートを打つことができる。シュートの方向はボールの位置で決定され、トリガーAを押したあとすぐに方向キーを入れることでカーブやシュート(バナナシュート)をかけることができる。また、トリガーAを押す時間によってシュートの強さを変えることもできる。
ゴールキーパー	トリガーBを押したままで方向キーを入れるとゴールキーパーを動かすことができる。ゴールキーパーがボールを持っているときは方向キーだけで移動させられるが、トリガーAを押すと、コマンドモードがKICKの場合はキックパス、それ以外ではハンドパスをすることになる。
オフサイドなどの反則のあと	まず最初にボールのうしろに選手を配置する。そのあとトリガーBを押しながら方向キーを入れると、ボールの位置を修正することができる。もちろんトリガーAでキックするが、一定時間が経った場合でも自動的にキックされる。1プレーヤーモードでコンピューターが勝っている場合、当たり前のように時間稼ぎをしてくるのであなどれないぞ。
スローイン	あらかじめスローインしたい方向に方向キーを入れておき、そのままトリガーAを押すとスローインだ。
ペナルティーキック	最初に方向キーをシュートしたい方向に入れておき、トリガーAを押す。トリガーAの押しかたによって角度が変わるので、するどいシュートを打つこともできる。また、ゴールキーパーはシュートを打たれた瞬間に方向キーを入れることによってその方向にジャンプし、シュートを防ぐことになる。

細かい設定が光る作品だ

とにかくスゴイ。プロでもないのにここまで仕上げるか、と思ってしまうほどよく作られている。オーバーヘッドキックができるだけでもすごいのに。

ただ、全般的に操作が重く、遊びにくいのが気になる。もっとシステムを軽量化してスピードアップに重点をおいてほしかった。

(評/曽良マメ)

グランプリ賞金50万円
ソフトウェアコンテスト応募要項

〝MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト〟では、みなさんからのオリジナルプログラムを募集しています。優秀な作品にはグランプリ50万円が贈られます。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ30万円と10万円が贈られることになっています。

なお、入賞した作品は毎月8日にTAKERUから発売される、『MSXマガジンプログラムサービス』に収録されることになっています。

●募集部門
①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件
雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上で掲載できるもの、およびパッケージ販売、またはTAKERUで販売できるものに限ります。また、入選作の著作権は、(株)アスキーに帰属します。当然のことながら、他人のプログラムの全部、又は一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断わりいたします。

なお、MuSICA('90年10月号で紹介)を使用してもかまいませんが、その際、使用していることを明記するようにしてください。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)を記したもの。
②MSX、MSX2、MSX2+、turbo Rの別。必要RAM、VRAMの表示。実行方法、遊び方を記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ソフトウェアコンテスト係

BASICの神様

今月は3ページに拡大してお届けする。先月号で予告したとおり、今月号より本格的な質問コーナーがスタートしたのだ。プログラミングに関する質問があったら、要点をできるだけ具体的に書いて編集部まで送ってね。

今月のお題目 ファイルの管理3

ファイルの説明も今回で3回目だ。前回までは汎用性のある一般的なファイルの扱い方を説明してきたが、少し難しかったかもしれない。そこで先月予告した応用編は次の機会においといて、今回は比較的簡単にできる画像データのファイルアクセスを紹介しよう。

これをマスターすれば、市販のグラフィックエディターで描いた絵を、自分のプログラムで使うこともできるぞ。

画像データ記録のふたつの方式について

MSXでも最近は使いやすいグラフィックエディターが市販されている。それらのエディターで描いた絵を、自分でつくったプログラムで使ってみたいと思う人も多いだろう。市販のエディターを持っている人は説明書を見てみよう。きっとどこかに〝BSAVE形式〟、あるいは〝COPY文形式〟などという言葉が書いてあると思う。これはそのエディターが作り出すファイルが、BSAVE命令やCOPY命令で作られたものと同じ形式だということだ。今回はこのふたつの命令の使い方を考えてみよう。

書式が複雑なCOPY命令

まずはCOPY命令から説明しよう。この命令はずっと前にも少しだけ説明したけれど、VRAM(つまり画像データ)、配列、ファイルのデータを相互にコピーする命令だ。3種類の異なった形のデータを扱うため、書式もなん通りもあってかなり複雑だ。しかしよくみるとどの場合にも

COPY 転送元 TO 転送先

という形をあてはめることができる。ここで転送元はコピーしたいもとになるデータ、転送先はコピーする場所を表わしている。それぞれの場合の具体的な書式を表1にまとめてみたので、参考にしてもらいたい。

また、表1には書いてないが、COPY命令の書式にはこのほかに、VRAMどうしのコピーと、ファイルどうしのコピーもある。VRAMどうしのコピーはこのコーナーでも何度か取り上げているので、今回は省略させてもらおう。またファイルどうしのコピーはワイルドカードというべつの考え方が出てくるので、またの機会に説明することにする。ちなみにこのCOPY命令では配列から配列へのコピーはできないので注意してくれ。

COPY文を使ったサンプルプログラム

今度はプログラムと照らし合わせながら、実際のCOPY命令の使い方を考えてみよう。

リスト1は配列とファイルの間でCOPY文を使っている。40行で配列A%をファイルに保存し、50行でその内容を配列B%に読み込んできている。配列名のうしろの〝%〟は、整数型だという意味だ。もちろん単精度や倍精度の配列を用いることもできるが、ファイルに保存する配列と、読み出す配列の型とサイズが一致するように注意しよう。この方法を使えばファイルをオープンしたりせずに、データを扱うことができるのだ。

リスト2は配列と画像データをCOPYで処理するプログラムだ。60行で配列A%に保存した画面の一部を、70行でべつの場所に表示している。画面を保存する配列の大きさを求めるには、次の式を使う。

[配列の大きさ]=2+(X/B*Y)/2

Xは横方向のドットの数、Yは縦方向のドットの数だ。またBはスクリーンモードによって異なる定数でスクリーンモード5と7では2、スクリーンモード6では4、それ以外では1になる。ただしこれは配列が整数型の場合だ。またスクリーンモード5以下ではCOPY命令そのものを使うことができない。

リスト3はファイルと画像データの間でCOPY命令を使っている。60行で画面をファイルに保存し、70行でべつな場所にファイルの内容を表示している。ファイルは設定した名前のファイルが自動的に作られるので、あらかじめ設定しなくてもかまわない。

BSAVE形式における画像データの記録方法

次は画像データを扱うもうひとつの方法であるBSAVE命令、BLOAD命令について説明しよう。これら

表1 COPY命令のさまざまな書式

書式	内容
書式1	COPY A%(配列変数名) TO "S1.DAT"(ファイル名)
書式2	COPY "S1.DAT"(ファイル名) TO B%(配列変数名)
書式3	COPY (0, 0)−(31, 31)(座標指定), 0(ページ) TO A%(配列変数名)
書式4	COPY A%(配列変数名), 0(向き) TO (64, 0)(座標指定), 0(ページ), PSET(ロジカルオペレーション)
書式5	COPY (0,0)−(31,31)(座標指定), 0(ページ) TO "S2.DAT"(ファイル名)
書式6	COPY "S2.DAT"(ファイル名), 0(向き) TO (64, 0)(座標指定), 0(ページ), PSET(ロジカルオペレーション)

配列変数名 扱いたい配列の名前を指定する。かっこはいらない。
ファイル名 扱いたいファイルの名前の設定。文字列変数も可。
座標指定 画面の扱いたい範囲を指定する。転送元のときは座標の始点と終点を、転送先のときは座標の始点を指定する。
ページ 扱いたい画像データのページを指定する。省略した場合、SET PAGE命令で指定したディスティネーションページになる。SET PAGE命令が実行されていなければ、省略するとページ0が対象になる。
向き データの転送する方向を指定する。向きの値のとれる範囲は0から3までで、省略すると0になる。値の意味は、0のときは普通、1のときは左右反対、2のときは上下反対、そして3のときは上下左右が反対になる。転送先がVRAMでかつ、転送元がファイルか配列のときのみ指定できる。
ロジカルオペレーション 転送先の画面にもとからある画像と、転送元になる画像との間で行なう論理演算を指定する。またこれは転送先がVRAMのときにだけ指定することができる。詳しくは、当コーナーの12月号から2月号までの記事を参照してくれ。

の命令のCOPY命令との違いは、COPY命令が座標を指定してデータを扱うのに対し、BSAVE命令、BLOAD命令はVRAMのアドレス指定で行なうということだ。アドレスとは簡単に説明すると、画像、スプライト、パレットなど、VRAM上のすべての情報につける通し番号のようなものだと思ってくれ。

また本来この命令で扱えるデータは画像に限らないのだが、今回は画像データの場合だけをとりあげることにした。

実際の機能は、BSAVE命令は指定したVRAMのアドレスの内容をディスクに保存し、BLOAD命令はBSAVE命令で作ったファイルをVRAMに読み込む。具体的な書式やアドレス指定は表2をみてくれ。

またリスト4では、160行で画像をパレットデータごとファイルに保存し、180行でそのデータを読み込んでいる。190行の処理はパレットをファイルから読み込んできたデータに設定するためのものだ。こうしないとパレットは変わらないので注意してほしい。

それぞれの方式の利点を説明しよう

さてこれでひととおり命令の説明が終わったので、今までに説明したふたつの方法について比較してみよう。

まずCOPY命令についてだが、この命令を使う利点は保存したい部分を自由に設定して、必要な一部分だけを保存することができるということだろう。このためファイルの大きさも小さくすることができる。また、ファイルに保存したり読み出したりする範囲を画面上の座標で指定することができるので、わかりやすいという利点もある。さらに向きやロジカルオペレーションなどで、もとのデータを加工することもできるのだ。

しかしCOPY命令はあくまで画像を扱うためのものなので、パレットやスプライトなど、画像以外のVRAM上のデータは基本的に扱うことができない。またSETSCROLL命令などを使うと見えてくる211ライン以降の隠された領域も、COPY命令では扱うことができない。

これに対しBSAVE, BLOAD命令を使う方法はアドレスを指定できるので、パレットやスプライトなど画像以外のデータや、隠された領域のデータも扱うことができる。

ただしスプライトなどをBSAVE命令で扱うには、VRAMについてのそれなりの知識が必要になるし、COPY命令のように自由に範囲を指定してデータを保存したり、向きなどを設定することもできない。

このようにどちらの命令も一長一短で、どちらが優れているということもない。場合によって使い分けるのがいいだろう。

表2 BSAVE、BLOAD命令の書式

BSAVE"S3.DAT", 0, &H769F, S

(BSAVE"S3.DAT" ＝ ファイル名、0 ＝ 開始アドレス、&H769F ＝ 終了アドレス、S ＝ VRAM対応)

ファイル名　画像を保存するファイル名。文字列変数も可。
開始アドレス　保存する最初のアドレス。一画面を保存するなら0。
終了アドレス　保存する最後のアドレス。SCREEN5,6なら30367(&H769F)、それ以外なら64159を指定する。
VRAM指定　画像を扱うときは必ずつけること。

BLOAD"S3.DAT", S, 0

(BLOAD"S3.DAT" ＝ ファイル名、S ＝ VRAM対応、0 ＝ オフセット)

ファイル名　画像が保存されているファイル名。文字列変数も可。
VRAM指定　画像を扱うときは必ずつけること。
オフセット　もとのデータをずらして表示したいときに指定する。縦に1ラインずらしたいときはスクリーン5,6なら128、それ以外なら256を指定する。省略することも可能。

リスト1 配列の内容をファイルに保存

```
10 DIM A%(9),B%(9)
20 FOR I=0 TO 9
30 READ A%(I):NEXT
40 COPY A% TO "s1.dat"
50 COPY "s1.dat" TO B%
60 FOR I=0 TO 9
70 PRINT B%(I);:NEXT
80 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
```

リスト2 配列データの画面への入出力

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:CLS
20 DIM A%(2+8*32)
30 LINE (0,0)-(31,31),2,BF
40 CIRCLE (15,15),15,8
50 PAINT (15,15),11,8
60 COPY (0,0)-(31,31),0 TO A%
70 COPY A%,0 TO (64,0),0,PSET
80 GOTO 80
```

リスト3 画像データの保存

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,1,1
20 CLS
30 LINE (0,0)-(31,31),2,BF
40 CIRCLE (15,15),15,8
50 PAINT (15,15),11,8
60 COPY (0,0)-(31,31),0 TO "s2.dat"
70 COPY "s2.dat",0 TO (64,0),0,PSET
80 GOTO 80
```

リスト4 BSAVE方式のデータ保存

```
100 SCREEN 5:COLOR 15,1,1:CLS
110 FOR I=0 TO 7
120 COLOR=(I,I,I,I):NEXT
130 FOR I=0 TO 7
140 LINE (I*32,0)-(I*32+31,211),I,BF
150 NEXT
160 BSAVE "s3.dat",0,&H769F,S
170 COLOR=NEW:CLS
180 BLOAD"s3.dat",S,0
190 COLOR=RESTORE
200 GOTO 200
```

質問コーナー

Q **BASICのSETPAGE命令でページを切り替えてからスプライトを表示させると、スプライトの形がグチャグチャにくずれてしまいます。なぜこうなるのでしょうか。どうすれば直すことができますか。神様教えてください。**

佐賀県/中島健一

A 確かにこれは困った問題だ。悩んでいる人も多いかも知れないね。

じつはこの現象はページを切り替えるときに、BASICが自動的にスプライトの情報をしまっておく場所まで切り替えてしまうために起こるのだ。したがってそれにかかわるVDPの値を保存しておき、ページを切り替えるごとにもとに戻してやればよい。

リスト5を見てみよう。130行でまずVDPの値を保存している。そして220行でページを切り替えるたびに、保存しておいた値をVDPに代入しているのがわかるかな。

Q **インターレスモードというのがありますが、どうすれば使うことができるのですか。またインターレスモードを使うときれいな絵が描けると聞いたことがありますが、BASICではどのようにして使えばいいのでしょうか。**

香川県/牛村太郎

A インターレスモードとは、ふたつのページを60分の1秒という短い時間間隔で、交互に表示するモードのことだ。このときふたつのページを縦方向に0.5ドットずらしているので、縦方向に424ドットあるように見える。漢字モードの2や3では、この方法を使って漢字を小さく表示してる。また最近ではインターレスモードを使用して、横512ドット、縦424ドットの画像を表示しているものもある。しかしBASICではインターレスモードをうまく操作できる命令がほとんどない。残念なことだ。

Q **文字フォントのデザインが気にいらないので変えようかと思ったのですが、うまくいきませんでした。SCREEN 5ではSCREEN 1のようにキャラクターパターンを書き換えたりすることができないのでしょうか。**

岐阜県/鈴木幸貴

A SCREEN 1などでは、パターンジェネレーターテーブルというところを操作してフォントを書き換えることができる。しかし残念ながらSCREEN 5などでは、このような方法は使うことはできないのだ。しかしあきらめることはないぞ。方法はいろいろある。

リスト6を見てみよう。これはPRINT#命令にロジカルオペレーションを使って、文字を太くするプログラムだ。応用すれば影やグラデーションをつけることもできるぞ。またリスト7では、裏ページに保存してあるフォントデータを利用し、文字を表示している。210行からが文字表示をするサブルーチンだ。これをX、Yに表示したい座標、S$に表示する文字列をセットして呼んでやると、画面に文字が表示される。しかしBASICでは高速に行なうのは難しいようだ。

いずれにせよグラフィック画面で文字フォントを使おうと思っているなら、速度の問題も含めて多少の工夫が必要になってくる。

ちなみに市販のゲームソフトなどのほとんどが、リスト7のような方法を応用して使っている。苦労しているのは君だけではないぞ。

リスト5　VDP情報保存プログラム

```
100 SCREEN 8,0:COLOR 15,0,0:CLS
110 SET PAGE 0,1:LINE(0,0)-(255,211),3,BF
120 SET PAGE 0,0
130 V1=VDP(5):V2=VDP(6):V3=VDP(12)
140 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
150 FOR I=0 TO 8
160 PUT SPRITE I,(I*16,I*16),I+7,0
170 NEXT
180 P=0
190 IF STRIG(0)=0 THEN 190
200 P=P XOR 1
210 SET PAGE P,P
220 VDP(5)=V1:VDP(6)=V2:VDP(12)=V3
230 IF STRIG(0)<>0 THEN 230 ELSE 190
```

リスト6　文字を重ねて太くする

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
20 OPEN "grp:" AS #1
30 ST$="ABCDEFG"
40 PSET(100,100),0,PSET:PRINT #1,ST$
50 PSET(101,100),0,TPSET:PRINT #1,ST$
60 GOTO 60
```

リスト7　裏ページにデータを用意する

```
100 SCREEN 5:COLOR 15,0,0:CLS
110 SET PAGE 1,1:CLS
120 OPEN "grp:" AS #1
130 PSET (0,0),0,PSET
140 FOR I=0 TO 255
150 PRINT #1,CHR$(I);:NEXT
160 COPY (254,0)-(0,63) TO (255,0),,TPSET
170 SET PAGE 0,0
180 S$="ABCDEFG":X=0:Y=0:GOSUB 210
190 S$="1234567":X=0:Y=8:GOSUB 210
200 GOTO 200
210 FOR I=1 TO LEN(S$)
220 C=ASC(MID$(S$,I,1))
230 X2=(C MOD 32)*8:Y2=INT(C / 32) * 8
240 COPY(X2,Y2)-(X2+7,Y2+7),1 TO (X,Y),0
250 X=X+8:NEXT:RETURN
```

質問や意見はこちらへドーゾ

てなわけで、次号以降もできるだけ毎月質問にお答えしていこうと思っている。質問事項は、なるべく具体的に書いて右記の住所まで送ってほしい。なんかくれ、とかいうのはナシだぞ。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
BASICの神様係

アセンブラーの神様

前回のマクロの話は少し難しかったかもしれないので、今回はグッとやさしめの内容にしてみた。BASICの命令を少しずつマシン語に直していく、という方法でこれからマシン語を徐々に覚えていこう。

今月のお題目 BASICからマシン語へ

いきなりマシン語でプログラムしよう、なんて思い立っても、きっとどこから手をつけていいかわからない人が多いはずだ。やっぱり少しずつ慣れていくのが一番いい方法だろう。

そこで今回はBASICのスティック関数〝STICK( )〟をマシン語で組み、XとYの値をスティックを倒した方向によって変化させてみよう。

ジョイスティックスキャン

BASICプログラムとマシン語を同時に使う場合、いつも意識しておかないといけないのは、メモリの使用状況だ。使用状況といっても、BASICの〝CLEAR〟命令でBASICとマシン語が使うメモリの境界を決めておくだけのこと。それだけなんだが重要なことなので絶対に忘れないように。下のテストプログラムの100行がそのCLEAR命令だ。

それからBASICとマシン語とのデータの受け渡しをどうするか。普通はBASICの〝USR〟関数を使ってデータを渡したりするんだけど、値をひとつしか渡せないなど、けっこう面倒なことが多い。そこでメモリ上にXの値とYの値を書き込んでおく方法を取ることにした。下のプログラムでは、Xは&HD000番地、Yは&HD001番地に置いている。読み出すときはPEEK、書き込むときはPOKEを使う。150行、180行を参考にしよう。

マシン語を覚える上でもうひとつ大切なのが、BIOSを覚えること。覚えるっていっても、たいした数があるわけでもないし、要は使い方を覚えればいいのだ。しかも、覚えるよりも慣れろ、というわけで暴走してもいいからBIOSをたくさん使ってマシン語に慣れる努力をしよう。とりあえず、今回使っているBIOS(上の表を参照)だけは覚えておこうね。

それじゃ、マシン語部分の詳しい解説に入ろう。下のソースリストがマシン語部分のプログラムで、それをBASICのDATA文に直したのがテストプログラムの200行以降だ。とにかく、プログラムを順番に追っていこう。

XOR A(Aレジスターを0にする)
CALL GTSTCK
でキーボードのカーソルキーの状態がAレジスターに入る。

OR A
でAレジスターが0のときZフラグが立つ。

JR NZ,STSCA1
はZフラグが立ってないとき、つまりAレジスターが0以外のときにラベルSTSCA1にジャンプする。

INC A(Aレジスターを1にする)
CALL GTSTCK
でジョイスティック1の状態がAレジスターに入る。

OR A
JP NZ,STSCA1
で同じようにAレジスターが0以外ならジャンプする。

LD A,2
CALL GTSTCK
は、もちろんジョイスティック2の状態を調べるものだ。ここまでがジョイスティックの状態を調べるルーチンということになる。

ラベルSTDATA以降にはXとYの増分が順番に並んでいて、＋1は1、－1は255になっている。ジョイスティックの状態を表わす値（0～7）からこのX、Yの増分を求めているのがソースリストのアドレス計算部分だ。HLレジスターにSTDATAの先頭アドレスを入れ、それをふたつずつ増やして目的の値を求めている、というわけだ。

あとは&HD000、&HD001番地のXとYの値を変化させてマシン語部分は終了している。テストプログラムではその変化したX、Yの値を180行で画面に出力しているので、結果がすぐ確かめられるぞ。

今回使用するBIOS

GTSTCK(00D5H/メインROM)

入力：Aにジョイスティック番号(0～2)
出力：Aにジョイスティックまたはカーソルキーの押された方向
機能：現在のジョイスティックまたはカーソルキーの状態をAレジスターに返す。値はBASICのSTICK関数と同じ。

ソースリスト

```
GTSTCK   EQU ØØD5H

XPOS:    DS 1                  ;X ザヒョウ
YPOS:    DS 1                  ;Y ザヒョウ

STSCAN:  XOR A                 ;カーソル
         CALL GTSTCK
         OR A
         JP NZ, STSCA1
         INC A                 ;ジョイスティック1
         CALL GTSTCK
         OR A
         JP NZ, STSCA1
         LD A, 2               ;ジョイスティック2
         CALL GTSTCK

STSCA1:  ADD A, A              ;-+-> アドレスケイサン
         LD D, Ø               ; ¦
         LD E, A               ; ¦
         LD HL, STDATA         ; ¦
         ADD HL, DE            ;-+

         LD A, (XPOS)          ;X ノ ケイサン
         ADD A, (HL)
         LD (XPOS), A

         INC HL

         LD A, (YPOS)          ;Y ノ ケイサン
         ADD A, (HL)
         LD (YPOS), A
         RET

STDATA:  DB   Ø,   Ø
         DB   Ø, 255
         DB   1, 255
         DB   1,   Ø
         DB   1,   1
         DB   Ø,   1
         DB 255,   1
         DB 255,   Ø
         DB 255, 255

         END
```

テストプログラム

```
1ØØ CLEAR2ØØ, &HDØØØ:CLS
11Ø FOR AD=&HDØØØ TO &HDØ4Ø
12Ø READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE AD, A
13Ø NEXT
14Ø DEFUSR=&HDØØ2
15Ø POKE &HDØØØ, Ø:POKE &HDØØ1, Ø
16Ø A=USR(Ø)
17Ø LOCATE Ø, Ø
18Ø PRINT USING "X=### Y=###";PEEK(&HDØØ
Ø);PEEK(&HDØØ1)
19Ø GOTO16Ø
2ØØ DATA ØØ, ØØ, AF, CD, D5, ØØ, B7, C2
21Ø DATA 17, DØ, 3C, CD, D5, ØØ, B7, C2
22Ø DATA 17, DØ, 3E, Ø2, CD, D5, ØØ, 87
23Ø DATA 16, ØØ, 5F, 21, 2F, DØ, 19, 3A
24Ø DATA ØØ, DØ, 86, 32, ØØ, DØ, 23, 3A
25Ø DATA Ø1, DØ, 86, 32, Ø1, DØ, C9, ØØ
26Ø DATA ØØ, ØØ, FF, Ø1, FF, Ø1, ØØ, Ø1
27Ø DATA Ø1, ØØ, Ø1, FF, Ø1, FF, ØØ, FF
28Ø DATA FF
```

ショートプログラム・ハウス

年末年始に投稿数が急増した反動か、このところ投稿数がちょいと少なめになってきている。受験シーズンも過ぎ去ったことだし、遠慮せずにガンガン作品を送ってほしいのだ。ホラ、そこのキミも！　お願いしますよ。

第２席入選作品　賞金5万円

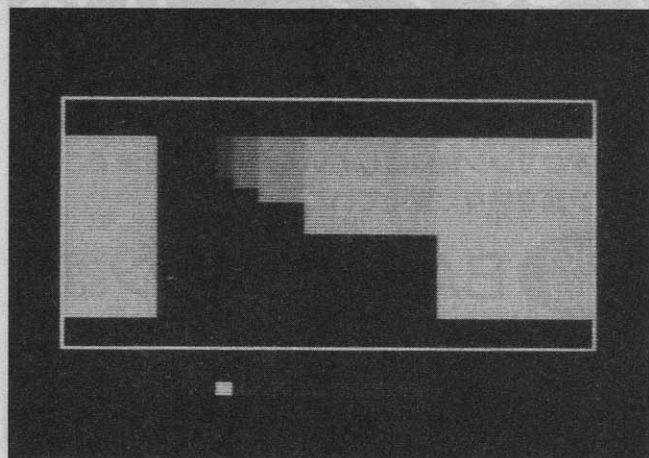
FZ　Midnight Speeder

東京都/MBDS　MSX2 VRAM64K※要MSXべーしっ君
リストは138ページに掲載

今月も最初に紹介するのはカーレースゲーム。3Dで迫り来る壁を避けつつ進む、スピード感あふれるスリリングなゲームなのだ。ちなみに、このゲームを実行するためにはMSXべーしっ君が必要。持ってないと遊べないので注意してくれ。

クルマの操作にはジョイスティックを用いる。ジョイスティックの左右がハンドル、トリガーAがアクセルで、トリガーBがブレーキだ。プログラムを実行してからしばらくすると、写真のような画面が現われる。ここでアクセルを入れると、レースが始まるのだ。

画面の下に表示されている赤い棒グラフがスピードを表わしている。壁にぶつかると大幅にスピードダウンするので、ブレーキングを駆使してなるべく安全運転を心がけて走るほうが得策のようだ。

コースを３周すると、各周回のラップタイムとトータルタイムが表示されてレースが終了する。再びチャレンジしたいときはスペースキーを押せばよい。またレース中にリタイアしたくなった場合も、スペースキーを押せば始めからやり直すことができる。

⬆敵車の類はいっさい出てこないが、このスピード感は魅力。

行番号表・変数表

行番号・変数	内容
100〜120	初期設定
130〜280	タイトルの表示
290〜430	ゲーム開始前の設定
440〜750	メインループ
760〜960	タイムの表示
970〜990	タイトルのデータ
1000〜1150	コースのデータ
W(n)	コースのデータ
X，Y	クルマの座標
S	スピード
C	周回数
X0，Y0	コース表示用
P	ページ切り替え用

編集部からのアドバイス
改良すべき箇所がある

アクセルを離すと減速してほしいし、遠心力が強すぎて曲がりにくいし、３周回ってタイムを競うだけってのも物足りないし、もうひと工夫必要だな。でもスピード感はとてもよく感じられたぞ。

（評/吉田哲馬）

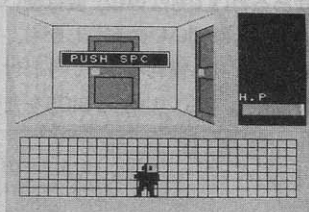
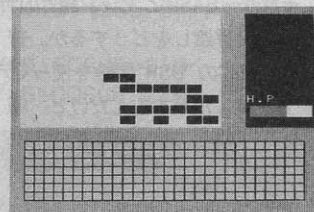
第３席入選作品　賞金3万円

極秘ファイルを奪還せよ!

北海道/楢山大　MSX2　VRAM64K
リストは139ページに掲載

ライバル社に奪われた極秘ファイルを取り返すために、迷宮を探索する男がひとり……。という、なんだか古くさい設定に、画面もひと昔前のアドベンチャーゲームのような雰囲気。でも、たまにはこーゆーレトロなノリのゲームもいいのでは、というわけで第３席に入選したのがこの作品だ。

カーソルキーの左右で進行方向を変え、上で前進する。敵が出てきたら、カーソルキーとスペースキーを使って照準を敵に合わせて退治しよう。

キミの目的は、極秘ファイルが隠された金庫と、それを開けるためのカギを探し出すこと。体力がなくなってしまったらゲームオーバーだ。ちなみに、ゲーム中にスペースキーを押すと、今まで進んだところまでのマップが表示されるようになっているぞ。

⬆敵と出会うと、戦闘シーンに突入する。

⬆迷路のマップを表示させることも可能。

編集部からのアドバイス
もっとメリハリつけて

全体的に単調なイメージがあるので、もっとメリハリをつけたほうがいいんじゃないかな。とくに戦闘シーンがつまらない。攻撃方法を変えるとか、敵にバリエーションを持たせるなどの工夫が必要だと思うぞ。

あと、より緊張感を高めるためにも、BGMや効果音にも凝ってほしかったな。ゲームの雰囲気がガラッと変わってくるからね。

（評/そらまめ）

第2席入選作品 賞金5万円

JAPAN

大阪府/Richard=仲

MSX2 VRAM64K
リストは140ページに掲載

この作品はめずらしいことに、そろばんを用いたパズルゲームなのだ。そろばんと聞いただけで、イヤーン、ってな人も多いかもしれないが、心配する必要はない。ルールも意外とカンタンなので、すぐに覚えられるはずだ。

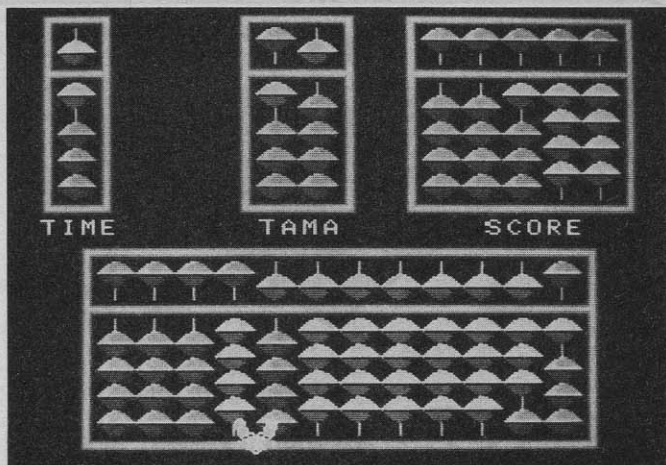
プログラムを実行してからしばらくするとタイトル画面が現われる。ここでスペースキーを押すとゲームが始まるぞ。

さて、画面写真を見ると、上段に小さなそろばんが3つと、下段に大きなそろばんがひとつある。このうち上段の左側が残り時間、右側が得点を表わしている。で、このゲームの目的は、上段中央のそろばんで表示されている数字を下段のそろばんで表示されている数字に足していくことなのだ。まず、上段中央のそろばんで表わされている数字の十の位と一の位をカーソルキーの下かトリガーBで入れ替える。そして、画面下にある指のマークをカーソルキーまたはジョイスティックの左右で下段のそろばんの数字の足したいケタに合わせて、スペースキーまたはトリガーAを押すと数字が加えられるようになっている。このとき、加えられたケタの数字が0になれば得点が入るんだけど、10を超えてしまったらゲームオーバーになってしまうのだ。制限時間は3分間。一度にたくさんのケタを0にすると高得点だぞ。

行番号表

行番号	内容
10～70	画面の初期設定
80～110	表示する珠の決定、表示
120～180	カーソルの移動
190～290	足し算の処理
300～350	得点計算
360～410	BGMの処理
430～460	キー入力の処理
470～520	効果音の出力
530～560	そろばんの表示
570～610	時間切れの処理
620～710	タイトル画面の表示
720～970	データの読み込み
980～1090	各種データ

変数表

変数	内容
CX	カーソルの位置
HK	最上桁
KE	計算用
MP	繰り上がりチェック用
PC	BGM処理用
P$(n)	BGMのデータ
S	スティック入力用
SC, HS	スコア、ハイスコア
T1, T2	トリガー入力用
TM	残り時間
V(0)	そろばんのデータ
X, Y, M	そろばんの表示用

どのケタも0になるように足し算をしていくゲーム。見た目よりも難しくはないぞ。

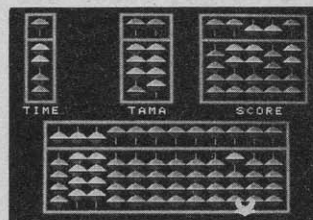
編集部からのアドバイス

さすが常連さんです

またまた仲くんの作品が入選だ。いつもながら画面はすっきりときれいにまとめられているし、アイデアも悪くない。操作性もなかなかよく、高いレベルの作品に仕上がっている。ちょっと地味な感じもするけれど、このゲームの性質を考えれば、これ以上アレンジを加える必要はないだろう。

ただ、ルールを把握するまでにだいぶ時間がかかってしまった。なにせそろばんなんてここ10年以上触ってないからなあ。実際はたんなる足し算ゲームなんだけど、最初のうちは異様に難しいゲームだと勘違いしてしまったのだ。

そうそう、ときどき画面表示の一部がくずれちゃうのが気になったな。ゲームそのものには差し支えがないけれども、こういう細かいミスにも注意しよう。

（評/林ロロオ）

きれいにそろえると大量得点が入る。

あまり狙いすぎると失敗することも。

ショートプログラム募集中

みなさんの作品を募集中です。以下の書類を添えて送ってください。
①プログラムを記録したディスクもしくはテープ。
②実行方法、操作方法、行番号表、変数表などを記載したもの。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの。20歳未満の方の場合は保護者の方の住所、氏名、連絡先も書いてください。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラム係

リスト

ショートプログラムハウス

PROGRAM 1 FZ Midnight Speeder

操作方法は136ページに掲載

```
100 COLOR 15,0,0:SCREEN5
110 DEFINT A-Z
120 DIM T(3)
129 ' Title (ｲﾗﾅｲ ﾊﾞｱｲ ﾊ ~280 ﾏﾃﾞ ｻｸｼﾞｮ)
130 COLOR=(15,0,0,0):COLOR=(14,0,0,0)
140 FOR I=0 TO 12
150 READ X1,Y1,X2,Y2
160 LINE(X1+90,Y1+75)-(X2+90,Y2+75),15
170 NEXT I
180 PAINT(110,85),15:PAINT(140,105),15
190 OPEN "GRP:" AS #1
200 PSET(62,123):PRINT #1,"Midnight Spee
der"
210 COLOR 14:PSET(96,150):PRINT #1,"M B
D S"
220 CLOSE
230 FOR I=0 TO 14:COLOR=(15,I/2,I/2,I/2)
:NEXT I
240 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
250 FOR I=0 TO 10:COLOR=(14,I/2,I/2,I/2)
:NEXT I
260 FOR I=0 TO 800:NEXT I
270 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(15,I,I,I
):COLOR=(14,I/1.4,I/1.4,I/1.4):NEXT I
280 COLOR 15
289 ' Main
290 _TURBO ON(T())
300 DIM W(154,1)
310 X=1850:Y=21000
320 FOR I=1 TO 5:COLOR=(I,0,0,8-I):NEXT
I
330 COLOR=(6,2,0,0)
340 RESTORE 1000
350 FOR I=0 TO 154
360 READ W(I,0),W(I,1)
370 W(I,0)=W(I,0)*50-25:W(I,1)=W(I,1)*50
+25
380 NEXT I
390 FOR I=0 TO 1:SET PAGE I,1-I
400 CLS:LINE(63,69)-(192,140),14,B
410 NEXT I
420 COLOR=(14,5,5,5)
430 SOUND 1,2:SOUND 7,0:SOUND 6,32
440 SOUND 0,255-S*5:SOUND 8,10+S¥10
450 S=S-STRIG(1)+(STRIG(3)+(X<=W(MY,0) O
R X>=W(MY,1)))*4
460 S=(S>50)-(S>0)*S
470 Y=Y+S
480 IF Y>22499 THEN Y=Y-22500:T(C)=TIME¥
6:C=C+1:TIME=0:IF C=4 THEN END
490 MY=Y¥150
500 ON -(STICK(1)=0) GOTO 520
510 X=X+((STICK(1)>5)-(STICK(1)<5))*25
520 LINE(64,80)-(191,139),0,BF
530 XL=64:XH=191
540 FOR I=1 TO 5
550 IF XL>XH THEN 720
560 LY=(MY+I)*150-Y+75
570 LX=W(MY+I,0)-X
580 X0=LX/LY*40+126
590 Y0=9000¥LY+80
600 IF I=1 AND Y0>139 THEN Y0=139
610 IF X0<XL THEN 650
620 IF X0>XH THEN X0=XH
630 LINE(X0,Y0)-(XL,80),I,BF
640 XL=X0+1
650 LX=W(MY+I,1)-X
660 X0=LX/LY*40+126
670 IF X0>XH THEN 710
680 IF X0<XL THEN X0=XL
690 LINE(X0,Y0)-(XH,80),I,BF
700 XH=X0-1
710 NEXT I
720 LINE(S+101,150)-(151,153),6,BF
730 LINE(101,150)-(S+101,153),8,BF
740 SET PAGE P,1-P:P=1-P
750 IF STRIG(0)=0 THEN 440
760 _TURBO OFF
770 SOUND 8,0
780 SETPAGE0,0:COLOR=(15,0,0,0)
790 OPEN "GRP:" AS #1
800 FOR I=1 TO 3
810 PSET(73,I*10+5)
820 PRINT #1,"Lap";I;
830 PRINT #1,USING "#####.#";T(I)/10;
840 PRINT #1,"s"
850 NEXT I
860 T=T(1)+T(2)+T(3):TM=T¥600
870 PSET(73,50)
880 PRINT #1,"Total ";
890 PRINT #1,USING "##";TM;
900 PRINT #1,"m";
910 PRINT #1,USING "##.#";(T-TM*600)/10;
920 PRINT #1,"s":CLOSE
930 T(1)=0:T(2)=0:T(3)=0
940 FOR I=0 TO 14:COLOR=(15,I/2,I/2,I/2)
:NEXT I
950 IF STRIG(0)=0 THEN 950
960 GOTO 290
969 ' Title Data(ｲﾗﾅｲ ﾊﾞｱｲ~990ﾏﾃﾞ ｻｸｼﾞｮ)
970 DATA 11,0,45,0,45,0,44,4,15,0,5,40,2
5,0,15,40,1,40,19,40,20,20,35,20
980 DATA 36,16,34,24,44,24,45,20,45,20,6
5,20,55,20,40,40,65,20,50,40
990 DATA 40,40,60,40,60,40,61,36
999 ' Course Data
1000 DATA 34,40,33,41,33,41,33,41,33,41,
```

```
33,41,33,41,33,41,33,41,33,41
1010 DATA 36,41,36,41,36,41,36,41,36,41,
36,44,39,44,39,44,39,47,42,47
1020 DATA 42,50,45,50,45,53,48,56,51,59,
54,62,57,65,60,65,60,65,60,65
1030 DATA 57,65,57,62,54,62,54,59,51,59,
48,56,48,53,48,53,48,56,51,56
1040 DATA 51,59,54,62,57,65,60,68,63,71,
66,74,69,77,72,80,75,83,78,83
1050 DATA 78,86,81,89,84,89,84,92,87,95,
90,95,90,98,93,98,93,98,93,98
1060 DATA 90,98,90,98,90,98,87,98,84,101
,81,101,78,104,75,104,72,104,72,104
1070 DATA 69,101,69,101,69,98,69,98,69,9
5,69,92,69,89,69,86,72,83,72,80
1080 DATA 75,77,75,77,75,77,75,77,75,77,
72,77,72,77,69,74,66,71,63,68
1090 DATA 60,65,60,65,60,65,60,65,60,65,
60,62,60,62,60,62,60,62,60,62
1100 DATA 60,62,60,62,60,62,60,62,60,62,
60,62,60,62,57,62,54,62,51,59
1110 DATA 48,56,45,53,42,50,39,47,36,44,
33,41,30,38,27,35,24,32,21,29
1120 DATA 18,26,15,23,15,20,12,20,12,17,
12,17,12,20,15,20,15,23,18,26
1130 DATA 21,26,21,29,24,32,27,32,27,35,
30,38,33,38,33,41,33,41,33,41
1140 DATA 33,41,33,41,33,41,33,41,33,41,
33,41,33,41,33,41,33,41,33,41
1150 DATA 34,40,33,41,33,41,33,41,33,41
```

極秘ファイルを奪還せよ!

操作方法は136ページに掲載

```
10 CLEAR 1500:COLOR 15,1,1:SCREEN 5,3:OP
EN"GRP:"AS#1
20 DIM MP$(14,13),MI(3),H(3),X(4),Y(4)
30 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 13:MP$(I,J)=
"1":NEXT:NEXT
40 FOR I=2 TO 12:READ A$:FOR J=2 TO 13:M
P$(J,I)=MID$(A$,J-1,1):NEXT:NEXT
50 FOR I=1 TO 4:READ X(I),Y(I):NEXT:FOR
I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:READ HP(J,I):NEXT:
NEXT
60 HU=1:X=8:Y=12:HP=100:KE=0
70 '♥♥♥♥♥ がめん さくせい ♥♥♥♥♥
80 RESTORE 840:SETPAGE 0,1:CLS
90 READ A:ON A GOTO 100,110,120,130,140,
150
100 READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E:GOT
O 90
110 READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,B:G
OTO 90
120 READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),E,BF:
GOTO 90
130 READ A,B,C,D:PAINT(A,B),C,D:GOTO 90
140  SETPAGE 0,2:CLS:COPY(10,10)-(170,12
0),1 TO (10,10),2:GOTO 90
150 SETPAGE 0,3:CLS:LINE(10,10)-(170,120
),15,BF:LINE(91,110)-(102,117),1,BF:SETP
AGE 0,0:LINE(0,0)-(256,212),2,BF:FOR I=0
 TO 256 STEP 2:LINE(I,0)-(I,212),3:NEXT
160 LINE(190,10)-(245,120),1,BF:LINE(13,
134)-(237,190),14,BF:FOR I=13 TO 237 STE
P 8:LINE(I,134)-(I,190),1:NEXT:FOR I=134
TO 190 STEP 8:LINE(13,I)-(237,I),1:NEXT
170 PSET(191,90),1:PRINT#1,"H.P":GOSUB 5
70
180 FOR I=1 TO 6:F$="":FOR J=1 TO 32:REA
D A$:F$=F$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRIT
E$(I)=F$:NEXT
190 GOTO 340
200 '♥♥♥♥♥ めいろ ひょうじ ♥♥♥♥♥
210 H(1)=HU-1:IF H(1)=0 THEN H(1)=4
220 H(2)=HU:H(3)=HU+1:IF H(3)=5 THEN H(3
)=1
230 FOR I=1 TO 3:IF MP$(X+X(H(I)),Y+Y(H(
I)))="1" THEN MI(I)=1 ELSE MI(I)=2
240 NEXT:FOR I=1 TO 3:COPY(I*53-43,10)-(
I*53+10,120),MI(I) TO (I*53-43,10),0:NEX
T:BEEP
250 IT=VAL(MP$(X,Y))+1:ON IT GOTO 260,26
0,410,590,590,590
260 RETURN
270 '♥♥♥♥♥ MAIN ♥♥♥♥♥
280 ST=STICK(0)
290 IF ST=3 OR ST=7 THEN HU=HU+(ST=7)-(S
T=3) ELSE IF ST=1 THEN 320 ELSE IF STRIG
(0) THEN 360 ELSE 280
300 IF HU=0 THEN HU=4 ELSE IF HU=5 THEN
HU=1
310 GOTO 350
320 IF MP$(X+X(HU),Y+Y(HU))<>"1" THEN X=
X+X(HU):Y=Y+Y(HU):GOTO 340
330 PLAY"V15L16O2EC":IU$="すすめません!!":GOSU
B 400:GOTO 350
340 SETPAGE 0,3:X1=X-1:Y1=Y-1:LINE(X1*13
,Y1*10)-(X1*13+11,Y1*10+7),1,BF:SETPAGE
0,0
350 GOSUB 200:GOTO 280
360 '♥♥♥♥♥ MAP ♥♥♥♥♥
370 COPY(10,10)-(169,120),3 TO (10,10),0
380 LINE(X1*13,Y1*10)-(X1*13+11,Y1*10+7)
,14,BF:LINE(X1*13,Y1*10)-(X1*13+11,Y1*10
+7),1,BF
390 IF STRIG(0) THEN 350 ELSE 370
400 LINE(46,50)-(134,65),1,BF:LINE(47,51
)-(133,64),15,B:PSET(56,54),1:PRINT#1,IU
$:FOR I=0 TO 400:NEXT:RETURN
410 '♥♥♥♥♥ セントウ ♥♥♥♥♥
420 IU$="てきが あらわれた":GOSUB 400:TX=12:TY=2
:TH=100:AX=13:AY=3:IU$="PUSH SPC":GOSUB
400
430 IF STRIG(0)=0 THEN 430
440  TX=TX+(INT(RND(1)*5)-2):TY=TY+(INT(
RND(1)*3)-1)
450 IF TX<0 THEN TX=0 ELSE IF TX>24 THEN
 TX=24
460 IF TY<0 THEN TY=0 ELSE IF TY>3 THEN
TY=3
470 PUTSPRITE 1,(13+TX*8,134+TY*8),1 ,2
480 S=STICK(0):R=STRIG(0):AX=AX+((S=7)-(
S=3))*(1-R):AY=AY+((S=1)-(S=5))*(1-R)
```

```
490 IF AX<0 THEN AX=0 ELSE IF AX>27 THEN
 AX=27
500 IF AY<0 THEN AY=0 ELSE IF AY>6 THEN
AY=6
510 PUTSPRITE 0,(13+AX*8,134+AY*8),8,1
520 IF NOT(AX>=TX AND AX<TX+4 AND AY>=TY
 AND AY<TY+4) THEN 540
530 DH=HP((AX-TX)+1,(AY-TY)+1):IF DH>0 T
HEN TH=TH-DH:COLOR SPRITE(1)=6:IF TH<0 T
HEN 550
540 HP=HP-INT(RND(1)*3):GOSUB 570:GOTO 5
60
550 FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE I,(0,209):NEX
T:IU$="てきを たおした":GOSUB 400:MP$(X,Y)="0":
GOSUB 200:GOTO 280
560 SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUN
D 9,16:SOUND 10,16:SOUND 11,0:SOUND 12,1
6:SOUND 13,0:GOTO 440
570 LINE(193,100)-(243,110),15,BF:LINE(1
93,100)-(193+INT(HP/2),110),8,BF
580 IF HP>0 THEN RETURN ELSE 740
590 '♥♥♥♥♥ ITEM ♥♥♥♥♥
600 LINE(70,65)-(120,115),1,BF:PUTSPRITE
 1,(79,74),15-(IT-4)*4,IT-1
610 ON IT-3 GOSUB 630,650,670
620 PUTSPRITE 1,(0,209):GOTO 340
630 IU$="FOODをみつけた":GOSUB 400:IU$="H.Pかい
ふく":GOSUB 400
640 PLAY"V15O5L32CEDF":HP=100:GOSUB 570:
MP$(X,Y)="0":FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
650 IU$="かき゛をひろった":GOSUB 400:PLAY"V15O6L
32FDECCEDF":PUTSPRITE 4,(205,30),11
660 KE=1:MP$(X,Y)="0":FOR I=0 TO 500:NEX
T:RETURN
670 IU$="きんこた゛!":GOSUB 400:IF KE=0 THEN
IU$="かき゛をもってない":GOSUB 400:BEEP:X=7:Y=5:G
OTO 620
680 PUTSPRITE4,(0,209):IU$="かき゛をつかった":GO
SUB 400:IU$="FILEをみつけた":GOSUB 400:PUTSPR
ITE 1,(79,74),15,6:PLAY"V15O7L16BGAECDEG
A":FOR I=0 TO 999:NEXT
690 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 255 STEP 2:L
INE(I+J,0)-(I+J,212),1:NEXT J,I
700 IU$="にんむ かんりょう":GOSUB 400
710 PLAY"T65V15L16O5DCDO4L8AFL16EDEBBBAO
5CO4BR64BAGR64GFEL4FL16BO5CDR64DO4AFGFED
DD"
720 FOR I=0 TO 3500:NEXT:IU$="THE END":G
OSUB 400
730 COLOR SPRITE(1)=14:COLOR SPRITE(1)=1
5:GOTO 730
740 '♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
750 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,209):NEX
T
760 LINE(0,0)-(255,212),1,BF
770 IU$="あなたはしにました":GOSUB 400:FOR I=0 TO
2000:NEXT:IU$="PUSH SPC":GOSUB 400
780 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 780
790 '♥♥♥♥♥ DATA ♥♥♥♥♥
800 DATA "422002123102","111101101201","
232101202010","110000011023","2301151200
11"
810 DATA "010111001020","112102010113","
321131020001","101210111100","1000000020
01","002111010123"
820 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
830 DATA 0,15,15,0,2,9,9,2,2,5,5,2,0,3,3
,0
840 DATA 3,10,10,170,120,11, 2,40,25,140
,105,1, 1,10,10,40,25,1, 1,170,10,140,25
,1, 1,10,120,40,105,1, 1,140,105,170,120
,1, 4,80,110,14,1,5
850 DATA 3,70,35,110,104,6, 2,75,40,105,
65,1, 2,75,75,105,100,1, 3,73,67,78,72,1
4, 2,70,35,110,105,1
860 DATA 1,170,22,155,30,1, 1,155,30,155
,112,1, 4,160,70,6,1, 1,170,29,158,35,1,
 1,158,35,158,65,1, 1,158,65,170,64,1, 1
,158,75,170,76,1, 1,158,75,158,107,1, 1,
158,107,170,111,1, 3,158,67,161,72,14
870 DATA 1,10,22,25,30,1, 1,25,30,25,112
,1, 4,20,70,6,1, 1,10,29,22,35,1, 1,22,3
5,22,65,1, 1,22,65,10,64,1, 1,22,75,10,7
6,1, 1,22,75,22,107,1, 1,22,75,10,76,1,
1,22,75,22,107,1, 1,22,107,10,111,1, 3,1
58,67,161,72,14,6
880 DATA F0,90,90,F0,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00
890 DATA 01,03,03,01,0F,1F,1F,0F,07,07,0
7,0E,0E,0C,0C,1C,80,C0,C0,80,F0,F8,F8,F8
,F0,F0,E0,E0,E0,60,60,70
900 DATA 07,0F,1F,3F,3F,7F,7F,7F,F8,F8,F
8,F8,F8,F8,78,3F,E0,F0,F8,FC,FC,FE,FE,FE
,1F,1F,1F,1F,1F,1F,1E,FC
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,0F,1F,3F,7
F,FF,FF,FE,7C,38,02,07,0F,1F,3B,7A,F8,D8
,90,80,80,80,00,00,00,00
920 DATA FF,80,BF,BF,BF,BF,A3,A3,A3,B7,B
7,BF,BF,BF,80,FF,FF,01,FD,FD,FD,FD,FD,FD
,FD,FD,FD,FD,FD,FD,01,FF
930 DATA 3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,3F,7F,7F,7
F,FF,FF,00,1F,1F,F8,F8,F8,FB,FB,FB,FB,FB
,F3,F7,F7,E6,EE,0E,FC,FC
```

JAPAN

操作方法は137ページに掲載

```
10 '●──────────────────●
20 '  - J A P A N -
30 '              1991 RICHARD・NAKA
40 '●──────────────────●
50 COLOR15,1,1:SCREEN5,2:DEFINTA-Z
60 OPEN"GRP:"AS#1:DIMP$(23),KE(11)
70 A=INT(RND(-TIME)):GOTO730
80 '●──────────────● TAMA ●
90 FORI=0TO1:V(I)=INT(RND(1)*5)+1:NEXT
100 IFV(0)=V(1)THEN90
110 SWAPV(0),V(1):FORI=0TO1:Y=0:X=12+I*2
:M=V(I)+2:GOSUB530:NEXT:GOSUB470
120 '●──────────────● MAIN ●
130 GOSUB430:B=CX+S
140 IFB<11ANDB>-1ANDCX><BTHENCX=B
```

```
150 PUTSPRITE0,(40+CX*16,195),15,0
160 IFCX=BTHENFORI=1TO30:NEXT
170 GOSUB450:IFT1THEN200
180 IFT2=0THEN130ELSEPUTSPRITE0,(40+CX*1
6,190),15,1:GOTO110
190 '●──────────────────● PUT ●
200 IFHK-1>CXTHEN180ELSEHK=0:MD=0
210 CO=0:FORI=0TO1:J=0
220 A=11-CX-I+J:IFA>11THEN290
230 CA=0:KE=KE(A)+V(I):IFKE<10THEN260
240 KE=KE-10:V(I)=1:CA=1
250 CO=CO+1:IFKETHENMD=1
260 X=4+(CX+I-J)*2:M=KE+2:GOSUB530
270 GOSUB500:KE(A)=KE
280 IFCA=1THENJ=J+1:GOTO220ELSENEXT
290 IFKE(11-HK)=0THENHK=HK+1:GOTO290
300 '●────────────────● SCORE ●
310 IFCO=0THEN90ELSEIFMDTHEN580
320 SC=SC+2^(CO+3):PS=SC:FORI=0TO4
330 X=20+I*2:Y=0:M=INT(PS/10^(4-I))+2
340 PS=PS-(M-2)*10^(4-I)
350 GOSUB530:NEXT:GOTO90
360 '●────────────────● MUSIC ●
370 INTERVALSTOP:PLAYP$(PC),"R8CR8C"
380 MC=MC+1:PC=PC+1:IFPC=24THENPC=0
390 IFMC><20THENRETURNELSEMC=0
400 TM=TM-1:M=TM:X=2:Y=0:GOSUB530
410 IFTM><2THENRETURNELSERETURN580
420 '●──────────────────● SUB ●
430 S=STICK(0)ORSTICK(1)
440 S=(S=7)-(S=3):RETURN
450 T2=-(STRIG(3)OR(STICK(0)=5))
460 T1=-(STRIG(0)ORSTRIG(1)):RETURN
470 INTERVALSTOP:SOUND10,14:SOUND6,20
480 FORK=1TO30:NEXT:SOUND6,0:FORK=1TO10:
NEXT:SOUND6,30:FORK=1TO30:NEXT
490 SOUND10,0:INTERVALON:RETURN
500 INTERVALSTOP:SOUND10,14:SOUND6,5
510 FORK=1TO20:NEXT:SOUND6,0:FORK=1TO10:
NEXT:SOUND6,5:FORK=1TO20:NEXT
520 SOUND10,0:INTERVALON:RETURN
530 N=(M-1)*16:IFM>0THENCOPY(N,0)-(N+15,
95),2TO(X*8,Y*108+8),P:Y=1:RETURN
540 LINE(N,0)-(N+15,95),1,B:Y=1:RETURN
550 FORK=0TO31:PUTSPRITEK,(0,0),0
560 NEXT:RETURN
570 '●───────────────● TIMEUP ●
580 INTERVALOFF:FORI=1TO8000:NEXT:CLS
590 HS=SC-(HS>SC)*(HS-SC):PRESET(72,82):
PRINT#1,USING"SCORE #####えん";SC:PRESET(7
2,122):PRINT#1,USING"HI      #####えん";HS
600 GOSUB550:PLAY"BAGAGFEFEDCDC"
610 FORI=1TO10000:NEXT
620 '●─────────────────● TITLE ●
630 COPY(0,0)-(255,211),3TO(0,0),0
640 PRESET(150,130):PRINT#1,"HI";HS
650 GOSUB460:IFT1=0THEN650ELSEPLAY"CDE"
660 FORI=1TO120:A=20+I*2:LINE(A,85)-(A,1
40),1:A=235-I*2:LINE(A,85)-(A,140),1
670 NEXT:PC=0:TC=0:TM=11:CX=10:P=0:M=2
680 COPY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0
690 PUTSPRITE0,(200,195),15,0
700 FORI=0TO11:X=4+I*2:Y=1:GOSUB530:GOSU
B500:KE(I)=0:NEXT:MC=0:HK=11:SC=0
710 INTERVALON:GOTO90
720 '●─────────────────● WRITE ●
730 SETPAGE1,1:CLS:SETPAGE0,2:CLS:P=1
740 READA$:DRAW"BM232,5C7XA$;BM232,20C11
XA$;BM243,6C8A2XA$;BM243,21C12XA$;A0"
750 FORI=0TO3:READA,B:PAINT(236,3+A),B
760 NEXT:PLAY"S9M2000L16O4":Y=0:HS=0
770 READA$:DRAW"BM244,5C9XA$;BM244,20C13
XA$;BM231,6C10A2XA$;BM231,21C14XA$;A0"
780 FORI=0TO1:FORJ=0TO11:LINE(23+I+J*16,
7)-(23+I+J*16,88),6-I*2:NEXT:NEXT
790 FORI=0TO3:A=3+I:LINE(8+I,0+I)-(215-I
,95-I),A,B:LINE(15-I,7-I)-(208+I,88+I),A
,B:LINE(15-I,26+I)-(208+I,26+I),A:LINE(1
5-I,33-I)-(208+I,33-I),A:NEXT
800 READA$:FORI=0TO24:FORJ=0TO3
810 A(J)=VAL(MID$(A$,I*4+J+1,1)):NEXT
820 COPY(230,0)-(245,11),2TO(A(0)*16+16,
A(1)*12-(A(1)>0)*8+14),2
830 COPY(230,15)-(245,26),2TO(A(2)*16+16
,A(3)*12-(A(3)>0)*20+8),2:NEXT
840 COPY(8,0)-(215,95),2TO(8,100),2
850 FORI=0TO11:COPY(96,0)-(111,95),2TO(I
*16+16,100),2:NEXT:SETPAGE0,1
860 COPY(8,100)-(215,195),2TO(24,116),1
870 COLOR=(1,0,1,0):FORI=3TO14
880 READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
890 FORI=0TO15:X=I*2:M=VAL("&h"+MID$("1B
E00122E122222E",I+1,1)):Y=0:GOSUB530
900 NEXT:FORI=0TO2:X=I*88+9:A$=MID$("TIM
E TAMA SCORE",I*5+1,5):PRESET(X,105):PRI
NT#1,A$:PRESET(X+1,105):PRINT#1,A$:NEXT
910 SETPAGE0,3:CLS:READA$:DRAWA$
920 FORI=0TO4:A=I+10-(I=0)*5
930 PAINT(I*40+55,100),A,A:NEXT
940 SETPAGE0,0:READA$:FORI=0TO63:VPOKE30
720+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
950 CLS:PLAY"S9M2000L8O5","S9M2000L8O4"
960 SOUND7,28:FORI=0TO23:READP$(I):NEXT
970 PC=0:ONINTERVAL=60GOSUB370:GOTO630
980 '●──────────────────● DATA ●
990 DATA "E5R2FRF4L12",0,7,6,8,15
1000 DATA 11,21,12,"L14E4RENRG4R2"
1010 DATA "50006001700280039004111021122
2133114322033234124423043344440615171527
2538154826283639164927393749484"
1020 DATA 1,0,0,3,1,0,5,2,0,7,3,0
1030 DATA 5,5,2,3,3,1,7,7,3,1,1,0
1040 DATA 0,3,5,0,2,3,0,4,7,0,1,2
1050 DATA "S80BM63,125C15U2LDLFRBM65,125
C11EFUHGDBM147,105C12HLD2RURBM149,105C13
DEFUHGBM231,125C14U2LDHD2RS4U18R2F18"
1060 DATA "60F0F0F8787E79271F5FDFD70D0
201060F0F0F1F1E7E9EE4F8FAFBEBB040800C1E3
E3E3C3E3E19171F1F5F57ED420130787C7C3C7C7
C98E8F8F8FAEAB74280"
1070 DATA "CR8DE","R8GGG","CR8DE","R8GGG
","FR8ED","R8CCC","CDEF","R8EFG"
1080 DATA "CR8DE","R8GGG","CR8DE","R8GGG
","FR8ED","R8CCC","CDEC","R8GGG"
1090 DATA "GR8GF","R8FGG","AR8AG","R8GGG
","FR8FE","R8DR8C","R8CR8","CDEF"
```

昨年の秋以来、毎月刊行してきた『MSXディスク通信』なんだけど、4月8日、つまり本日発売の号からちょっとだけ衣がえをすることになったのだ。

新しいタイトルは『MSXマガジンプログラムサービス』。内容については、本誌に掲載されているソフコンやショートプログラム、音楽のこころリストコーナーや人工知能うんちく話のサンプルプログラムなどをディスクにまとめて収録していくつもりだ。

お値段のほうは2000円[税込]。これまで3000円[税込]だったので、少しお買い得になったかな、という感じかな。それから、販売方法はこれまでどおり、TAKERUと通販の2種類だ。

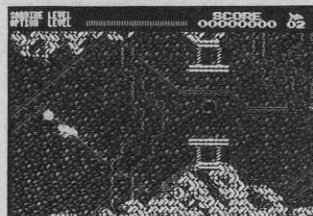
さて、今月号はソフコン第2席入選の『本場BRASILのサッカーゲーム』に注目してほしい。本物のサッカーを忠実に再現しており、さらにチームエディット機能も用意されているのだ。

もちろん、ショートプログラムなど本誌掲載プログラムも収録されているぞ。

MSXディスク通信 バックナンバーカタログ

今月から「プログラムサービス」に取って代わったけれども、これまでに刊行されたディスク通信のバックナンバーは、これまでどおりいつでも入手することが可能になっている。どの号も3.5インチディスク2枚組で、価格は3000円[税込]。購入方法については、つぎのページを参照してくれ。

さて、これから、これまでに刊行されたディスク通信創刊号から'91年4月号までの収録プログラムをおさらいしていこう。気になるプログラムを収録している号を見つけたら、今すぐTAKERU設置店に直行しよう。

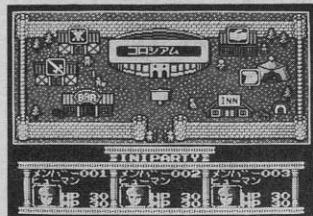
'90年12月号

オーソドックスながら、スリリングな展開がたまらない「SEA SARDINE」。

そらまめ、哲馬コンビが製作の本格派横スクロールシューティングゲーム『SEA SARDINE』のパート1を収録。また、ソフコンで第3席に入選したRPG『FANTASIA』を楽しむことができるほか、南青山ゲームプロジェクトで募集した、BABY'SのRPG『Ciuda Dragon』のBGMコンテストで入選を果たした全9曲を聴くことができるようになっている。

'90年10月号

小気味よいテンポで進む「ファミクルパロディック2」のオープニングデモ。

創刊号の目玉は、PSG、FM音源、SCCの3つの音源に対応したミュージックツール『MuSICA』。自作プログラムにも活用できるのが特徴だ。また、新作ゲームデモとしてBIT2の『ファミクルパロディック2』のかっこいいオープニングデモが見られるほか、ソフコン第3席入選作品の縦スクロールシューティングゲーム『SPACE FORCE』が収録されているぞ。

'91年1月号

「うわさのコロシアム」は、RPGの戦闘シーンをメインに構成したゲームなのだ。

本誌の特集『BASICの逆襲』で取り上げたサンプルプログラム32本を収録。そのほか、操作性が向上した『うわさのコロシアム』連載第2回や、エッチな絵をバックにしたブロックくずし『AVくずし・シースルーでポン!』、ソフコンで第2席に入選した縦スクロールシューティングゲーム『OGISS』など、ゲームが多数収録されているのが特徴の号だ。

'90年11月号

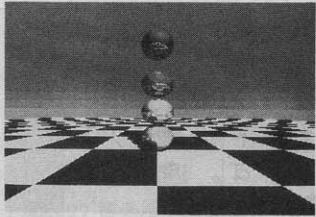
turbo R専用ゲームソフトとして話題の「シード オブ ドラゴン」のデモ画面。

リバーヒルソフトのturbo R専用アクションゲーム『シード オブ ドラゴン』のオープニングデモのほか、連載オリジナルゲームとして『うわさのコロシアム』の第1回が収録されている。また、全10面構成のアクションパズルゲーム『TENOR』が楽しめるほか、音楽のこころコーナーで過去に掲載されたプログラム全23作品が収録されているのも見逃せないだろう。

'91年2月号

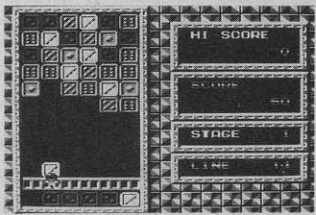
マイクロキャビンの人気アクションゲーム「FRAY」のオープニングデモ画面。

特集では、turbo RのPCMサンプリング機能を活かした、サンプリングキーボードやPCMエディター、拡張TALK BASICを紹介している。新作ゲームデモでは、マイクロキャビンの人気アクションゲーム『FRAY』のちょっとだけ遊べるバージョンを収録している。また、連載シューティングゲーム『SEA SARDINE』のパート2も入っているぞ。

'91年3月号

⬆MSX 大賞のCG部門で見事大賞を獲得したレイトレーシングアニメーション。

この号では、昨年のMSX 大賞のCG部門で大賞に輝いた、河野泰鑑さんのレイトレーシングアニメーションに注目してほしい。MSX でよくもここまで、と驚かされるシーンが連続する力作なのだ。

また、『うわさのコロシアム』第3回も収録している。ゲームバランス、操作性、処理スピードのあらゆる点で前作をはるかにしのぐ出来映えだぞ。

'91年4月号

⬆ホット・ビィの『パラメデス』は、サイコロを消していくアクションパズルだ。

ホット・ビィの『パラメデス』を少しだけプレーすることができるデモが入っている。このゲームは、上から迫ってくるサイコロをすべて撃ち落とすことが目的。消したサイコロの組み合わせで役を作ることによって、一度に大量のサイコロを消すワザもあるのだ。

また、MSXView用のアドレス帳やカレンダーなど、各種アプリケーションツールも収録している。

TAKERUで購入する場合

『MSXマガジンプログラムサービス5月号』及び『MSXディスク通信』のバックナンバーは、それぞれTAKERUにて販売されている。価格は、プログラムサービスのほうが2000円[税込]、ディスク通信は3000円[税込]だ。

TAKERUはパソコンソフトの自動販売機だ。機械だけに、操作が難しいんじゃないか、と思っている人もいるかもしれないが、そんな心配はぜんぜん必要ないぞ。まず、機械の画面に表示されているメッセージにしたがってほしいソフトを捜し出し、代金を入れるとディスクが出てくる。このディスクを所定の位置に差し込むと、中にプログラムが書き込まれて、プリンターから操作説明書が打ち出される、という仕組みになっているのだ。品切れの心配がないので、いつでもほしいソフトを購入することができるのも魅力。ディスク通信のバックナンバーも全巻揃っているぞ。

詳しい設置場所は、本誌掲載のTAKERUの広告を参照してね。

問い合わせ先
〒467
名古屋市瑞穂区苗代町2-1
ブラザー工業株式会社
TAKERU事務局
☎052-824-2493

■機種……………………MSX2(VRAM128K)以降
■メディア……………………3.5インチ2DD
■価格……………………2000円[税込]

直販を利用する場合

直販には3種類の方法があります。いずれの場合も送料はサービスで、価格については、プログラムサービスが2000円[税込]、ディスク通信が3000円[税込]となっております。

まず、郵便局にある"郵便振替用払込通知票"を利用する場合は、右の例のように必要事項を記入したうえで、代金を郵便局へ振り込んでください。この場合、お申し込みから商品の到着まで2週間ほどかかります。

また、現金書留でアスキーまで直接申し込む場合や、郵便小為替を簡易書留などでアスキーに申し込む場合は、必ず下に掲載したようなメモを同封してください。なお、商品が到着するまでに、前者の場合は1週間から10日、後者の場合は2週間程度かかるものと思われます。

あて先はこちら
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー 直販部
Mマガプログラムサービス係
☎03-3486-7114

●現金書留と郵便小為替で申し込む場合のメモの例

●MSXマガジンプログラムサービス
○年○月号を希望します。
数量は1個。2000円を同封しました。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 電話 03-3796-1903

●住所はアパート名、号室名まで。会社あての場合は部署名まで書いてください。

●郵便振替用払込通知票で申し込む場合の記入例

表面

払込金受入票

口座番号 東京4 161144
金額 ¥2000
加入者名 株式会社アスキー
払込人住所氏名 (郵便番号107-24) 東京都港区南青山6-11-1 青山太郎
料金
備考
受付局日附印

・各票の※印欄は、払込人において記載してください。
・記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。
・この用紙は、機械で処理しますので折り曲げないようにしてください。

郵便振替払込金受領証

切り取らないで郵便局にお出しください。
口座番号 東京4 161144
加入者名 株式会社アスキー
金額 ¥2000
払込人住所氏名 〒107-24 東京都港区南青山 6-11-1 青山太郎 様
料金
備考
受付局日附印
この受領証は、郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。（郵政省）

裏面

ここには、何も記載しないでください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通信欄
MSXマガジンプログラムサービスの
○年○月号を希望します。
数量は1個です。よろしくお願いします。

右の欄は、機械で使用しますので通信文を記載したり、汚したりしないようにしてください。

売ります買います

●応募の際の注意

1. 応募の際は必ず指定の応募用紙(コピー可)を使用し、必要事項を決められた字数内でていねいに、はっきりと記入し、62円切手を貼った封書で応募してください。
2. ハード関係は、メーカー名、機種名を正確に記入してください。ソフトはROM版のみを受け付けます(ディスク版不可)。正式名称、対応機種を明記してください。
3. 価格などは、誤解のないようはっきりと記入してください。
4. 掲載は抽選とします。なおこのコーナーでは、MSX関係のハードとソフトのみを掲載します。それ以外は掲載できません。
5. 18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。必ず保護者の方に記入してもらってください。

●連絡を取る際の注意

1. このコーナーを利用する際は、返信面に自分の住所、氏名を記入した往復はがきを使ってください。
2. リスト中の価格が〝……以下〟〝……くらい〟となっているものは、当事者間で価格を決めてください。
3. ソフトはとくに記載のない限り、MSX2対応のものです。

●その他の注意事項

1. 編集部では、掲載内容の取り消しや、内容の問い合わせには一切応じられません。交渉は直接当事者間で行なってください。
2. このコーナーを利用しての取引は、トラブルのないよう誠意をもって行なってください。万一、取引の不履行などのトラブルが生じた場合、編集部では一切の責任を負いません。
3. 取引を確実にし、トラブルを防ぐために、当事者間での金銭および物品の授受は〝手渡し〟もしくは郵便局の〝代金引換郵便〟、運送会社の〝代金集金サービス〟などをご利用することをお勧めします(詳細につきましては、郵便局、または、このサービスを行なっている運送会社にお問い合わせください)。

売ります買います応募用紙

*自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。 ①売ります ②買います ③交換します

●アスキー日本語ワープロ
MSX-Write(カートリッジ)を
10,000円で売ります。連絡は往
復はがきでお願いします。
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
MSXマガジン編集部
青山太郎

見本

*18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。 保護者氏名 捺印

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
売ります買いますコーナー係

売ります

●ソニーMSX2、HB-F1Ⅱを8000円で。箱なし、説明書、付属品付、完動品。
〒982 宮城県仙台市太白区長町8-19-13 伊藤 聡

●ソニーMSX2+、HB-F1XDJを3万円で。付属品付。
〒637 奈良県五條市久留野町1015-2 植田桂司

●ハイドライド3を2800円、ザナドゥ(MSX1)を1800円で。箱、説明書付。
〒642 和歌山県海南市大野中433 山出明広

●ソニーMSX2、HB-F1XDmk2、FMPACをまとめて2万円で。箱、説明書付。
〒272 千葉県市川市若宮3-52-23 川辺武彦

●ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万2000円、ソニー通信モデムHBI-1200を2万円、まとめてなら4万8000円で。完動品。
〒989-23 宮城県亘理郡亘理町荒浜字隈崎50 阿部 厚

●ソニーMSX2、HB-F1XD(アンテナ切換え器なし)、MIDIサウルス、FMPAC、マウスをまとめて3万5000円で。
〒039-22 青森県上北郡百石町字下明堂62-6 小向隆之

●ソニーMSX2+、HB-F1XVを3万2000円で。箱、説明書、保証書付、新品同様。手渡し希望。
〒351 埼玉県朝霞市膝折町2-18-37-108 内藤信愛

●めぞん一刻完結篇を2500円、R-TYPE、幽霊君を各1500円で。箱、説明書付。
〒810 福岡県福岡市中央区桜坂2-3-20-201 西 耕太郎

●ソニーMSX2、HB-F1XD、パナソニックワープロプリンターFS-PW1、FMPACをまとめて3万円で。
〒143 東京都大田区中央6-30-11-301 伊藤哲也

●ソニーMSX2+、HB-F1XV、ソニープリンターHBP-F1C、HALNOTE基本3点セット、GCALCをまとめて5万円で。
〒569 大阪府高槻市沢良木町11-8-203 河野寿美緒

●パナソニックMSX2+、FS-A1FXを2万5000円、リンクス専用モデムNT-300を1万円、PACを2000円で。
〒969-02 福島県西白河郡矢吹町新町137-2 富永佳広

●ソニーMSX2、HB-F1XDを2万円で。箱、説明書付。
〒862 熊本県熊本市大江4-21-29 坂口昌徳

買います

●FMPACを1万円以上で。完動品希望。
〒283-01 千葉県山武郡九十九里町片貝2196-4 松本えいじ

●MSX用21ピンディスプレーを1万5000円で。機種名、定価、備品の有無など明記の上連絡乞う。
〒948 新潟県十日町市関口町 福原 満

●パナソニックMSX turbo R、FS-A1STを5万円以下で。箱、説明書付、完動品希望。
〒343 埼玉県越谷市千間台西6-1-2 藤田章士

●激突ペナントレース2、コナミの新10倍カートリッジを各2000円で。箱、説明書付希望。
〒355-04 埼玉県比企郡都幾川村番匠287-1 小峯孝弘

●ソニービデオデジタイザーHBI-F1を1万円くらい、MSX-Writeを5000円で。
〒190 東京都立川市柏町4-51-1-12-103　桃野幸子

●パナソニックMSX2+、FS-A1WX、またはソニーMSX2+、HB-FIXDJを2万5000円以下で。説明書付、完動品希望。
〒960-09 福島県伊達郡月舘町大字糠田字畑中139　栗原和弘

●ソニービデオデジタイザーHBI-V1を1万円で。
〒194-01 東京都町田市能ヶ谷町1090-1-102　本間貴行

●ソニーディスクドライブHBD-F1を1万5000円くらいで。説明書付、完動品希望。
〒420 静岡県静岡市南395-3　榑林順一

●ドラゴンクエストⅠ、ドラゴンクエストⅡ、スペースマンボウ、クォース、ソリッドスネーク メタルギア2を各3000円くらいで。
〒630 奈良県奈良市中院町30番地ハイツ中院102　深村　浩

●ソニーディスクドライブHBD-F1、またはHBD-20Wを1万円で。完動品希望、多少の傷可。
〒617 京都府長岡京市河陽が丘1丁目10-2　中路岳人

●FMPACを6000円くらいで。箱、説明書付、完動品希望。
〒492 愛知県稲沢市増田北町74-2　吉田和幸

●マウス(メーカー、機種不問)、FMPACを各3000円で。マウスの機種名明記の上、連絡乞う。
〒669-61 兵庫県豊岡市気比2830　出石正和

●コナミの新10倍カートリッジを5000円で。箱、説明書付、完動品希望。
〒799-15 愛媛県今治市長沢甲1104　三谷和也

●ソニーのディスクドライブHBD-F1、ビデオデジタイザーHBI-V1を各1万円で。箱、説明書、付属品付希望。
〒562 大阪府箕面市箕面2-3-7　矢野祐亘

交換します

●私のフリートコマンダーⅡ 黄昏の海域を、あなたの大航海時代と。双方とも箱、説明書付で。
〒350 埼玉県川越市松江町1-3-8-207　牛久保秀昭

●私のスペースマンボウかクォースを、あなたのゴーファーの野望EPISODEⅡかパロディウスと。双方とも箱、説明書付で。
〒226 神奈川県横浜市緑区見花山13-13　間宮英世

●私のスペースマンボウ、激突ペナントレース2を、あなたのパロディウスと。
〒245 神奈川県横浜市泉区和泉町1514-8　今津心一

●私のパナソニックMSX2、FS-A1(箱、説明書なし)に1万円をつけたものを、あなたのMSX2+(メーカー、機種不問。箱、説明書付)と。
〒458 愛知県名古屋市緑区有松町桶狭間幕山56-25　藤原敬士

●私のスペースマンボウを、あなたのソリッドスネーク メタルギア2と。双方とも箱、説明書付で。
〒761-24 香川県綾歌郡綾歌町栗熊東445-1　永井浩平

●私の信長の野望・全国版を、あなたの三國志Ⅱ、蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン、水滸伝のいずれかと。双方とも箱、説明書付で。
〒939-02 富山県射水郡大島町八塚457 櫻田進様方　櫻田喜孝

●私のフリートコマンダーⅡ 黄昏の海域を、あなたの三國志Ⅱと。
〒512 三重県四日市市大字茂福47　中村　剛

●私のフリートコマンダーⅡ 黄昏の海域を、あなたのスーパー大戦略と。双方とも箱、説明書付で。
〒657 兵庫県神戸市灘区六甲町1-2-13　松島秀樹

●私の魂斗羅、R-TYPE、グラディウス2、1942を、あなたの大航海時代と。双方とも箱、説明書付で。
〒191 東京都日野市多摩平3-17-14　馬場雅之

キリトリ線

売ります買います応募用紙

※自分が応募するコーナーを選び、はっきりと○で囲んでください。　①売ります　②買います　③交換します

●

〒

※18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です。保護者氏名　　　　捺印

EDITORIAL

5 1991

M.IWAMURA

MSX-DOSとは、マシンを買うとついてくる、オマケのようなもんだと思っていなかったかな？　そんな人は次号の特集をじっくりと読んでほしい。DOSを使いこなしてキミもMSXパワーユーザーに変身だ!!

STAFF

発行人――――塚本慶一郎
編集人――――小島　文隆
編集長――――宮野　洋美
副編集長――――金矢八十男
編集スタッフ――――宮川　隆　本田　文貴
清水早百合　高橋　敦子
菅沢美佐子　山下　信行
福田知恵子　都竹　善寛
林　英明　川尻　角栄
奥山　浩幸　斉藤　範子
制作スタッフ――――荒井　清和　小山　俊介
浜崎千英子　井沢　利明
佐々木幸子
校正――――唐木　緑
フォトグラフ――――水科　人士　八木澤芳彦
吉田　武　木村早知子
長瀬ゆかり
編集協力――――森岡　憲一　小林　仁
吉田　孝広　吉田　哲馬
戸塚　義一　大庭　聖子
泉　和子　東谷　保幸
栗原　和子　三須　隆弘
橘　史宏　鹿野　利智
制作協力――――成谷実穂子　筒井　悦子
スタジオB4　CYGNUS
古川　誠之　高島　宏之
吉田　大介　中島　秀之
深坂　憲一　辻　秀和
白川　千尋　小島　伸行
野島　弘司　小幡　久美
白畠かおり
広告営業――――杉山　淳一　白戸　明
出版業務――――別所　聖一　伊藤　恭子
アメリカ駐在――――トム・ランドルフ
イラスト――――桜　玉吉　岩村　実樹
なかのたかし　水口　幸広
及川　達郎　石井　裕子
新井　孝代　池上　明子
米田　裕　赤山　寿文
横山　宏　加藤　直之
林　幸蔵　三崎　昌子

情報電話のご案内

☎03-3796-1919

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによるアフターケアなどの情報を流しております。また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日を除く、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までにお願いいたします。

6月号は5月8日発売！ 予価550円

●おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

brother
パソコンソフト自販機

店名	電話番号
そうご電器YES 5F	(011)214-2850
パソコンショップハドソン	(011)205-1590
電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
デンコードー仙台本店	(022)225-5290
デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
うすい百貨店	(0249)32-0001
庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
PIC	(025)243-5135
PICこばり店	(025)233-5791
丸専デパート 1F	(0258)33-4970
丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
K&P宇都宮	(0286)62-0002
パソコンランド21 前橋店	(0272)21-2721
パソコンランド21 高崎店	(0273)26-5221
パソコンランド21 太田店	(0276)45-0721
パソコンランド21 桐生店	(0277)45-2721
川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
ミドリ電気館	(0298)55-3715
ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
サン家電所沢店 2F	(0429)39-5117
イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
ラオックス千葉店(PERIE 4F)	(0472)27-5318
ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
丸善無線ECCS 4F	(03)3255-4911
ミナミ電気館 4F	(03)3255-4040
サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)3251-1464
サトームセン本店 5F	(03)3253-5879
OVA秋葉原 2F	(03)3258-3711
コム本店	(03)3251-1523
ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
ラオックス新宿店	(03)3350-1241
ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)3988-0020
ビックカメラ池袋北口店 4F	(03)3988-8666
上新電機J&P渋谷店 1F	(03)3496-4141
ビックカメラ渋谷店A館 6F	(03)3477-0002
ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
サン家電小金井店	(0423)85-3810
丸善無線立川店(WIll 6F)	(0425)27-6211
ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
J&P町田店	(0427)23-1313
ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
Cコスモランドあざみの	(045)901-1901
Cコスモランドかもい	(045)934-9636
セキグチデンキ館	(044)244-5421
WAVE EYE	(0466)43-1771
梅屋	(0463)22-4147
ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
中込電気商会	(0552)24-5431
ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
遠兵	(0263)32-6350
うつのみや片町店	(0762)21-6136
丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
エジソン	(0776)26-2228
だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
メルパ沼津	(0559)22-4858
メルパ静岡	(0542)54-5338
メルパ富士店	(0545)51-8022
メルパ浜松本店	(0534)64-8412
ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
マエダM&V	(0534)73-1691
栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
パソコンショップコムロード	(052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
栄電社テクノ大須	(052)252-0181
トップカメラ 4F	(052)971-0111
J&P大須店	(052)262-1141
エイデンメディア大須	(052)242-8591
栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
スイテック大垣ヤナゲン店A館 6F	(0584)81-3491
Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
J&Pテクノランド	(06) 634-1211
J&Pメディアランド	(06) 634-1511
ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
J&P京都寺町店	(075)341-3571
J&P和歌山店	(0734)28-1441
星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-6171
ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
上新電機三宮一番館	(078)211-2111
上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷ファソランド	(0864)25-4701
松本無線パーツ	(082)243-4451
ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島そごう 7F	(0886)25-4056
デンキのタグチ	(0888)23-0181
ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
寿屋エレデ博多	(092)281-4411
ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
寿屋本荘店	(096)372-5411
ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

自分の手でRPGを作り上げる

RPG CONSTRUCTION TOOL

Dante
〈ダンテ〉

サンプルゲーム「Badoma」収録

- ●フィールド型のあらゆるRPGができる!
- ●パーティーの人数は1~8人まで設定可能
- ●パーティーの人数はゲーム中で任意に変更可能
- ●敵キャラの攻撃パターンを複雑に設定できる
- ●強ーいボスキャラも登場させることができる
- ●アイテムはなんと! 128種類まで作成可能
- ●敵と味方が使うことのできる魔法は28種類

■MSX2(VRAM128K)/MSX2+
3.5インチ 2DD **¥4,500**(税込)

※MSXマガジン'90.2月号が必要です。
※バックナンバーサービスも実施中!

創刊号

4月号「パラメデス体験版」

12月号「SEA SARDINE」

1月号「うわさのコロシアム」

2月号「FRAY・デモ&先取り」

TAKERUで発売中のディスク月刊誌!!
文字情報だけでなくMSXの世界を実際の動きで伝えてくれるディスク通信なのだ!

■MSX2(VRAM128K)/MSX2+
3.5インチ 2DD **¥3,000**(税込)

パワーアップがうれしい春です。

あの武尊が、NEW TAKERUとなって今春イッキにバージョンアップ!
いっそうパワフルに。ひときわ頼もしくなりました。
「より速く」「より使いやすく」「より身近に」
生まれ変わった NEW TAKERUをヨロシク!

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 新事業推進室
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-9616
大阪営業所(06)252-4234

通信販売 通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。
代金引換えも始めました。詳しくは、TAKERU事務局通信販売係まで!!

MSX magazine 5

平成3年5月1日発行 第9巻 第5号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111（大代表）
☎03・3796・1903（編集部）

特別定価550円（本体534円）

Printed in Japan 大日本印刷（株）

雑誌 12081-05